vol.1
09
09
九日九游戏文学社文集
vol.1
Anthology ‹Ganola›

发刊词

「欢迎来到用代码编织的乐园，亲爱的旅人。」

电子之海深处潮汐的私语，轻轻地传进你的耳朵里。

「请将现实世界的秒针暂停于此刻。面前的游戏启动界面，正是通往一千零一夜的大门。」

看啊，那些沉睡在电子书架上的世界，正在等待着你的打开。每本装帧不同的故事里，都沉睡着等待被唤醒的「心爱的少女」。她们或是与桃花相映成趣的战国公主，或是活在计算机中的 AI 科学家，亦或是生活在城市中的思念幽灵——这些被文字与图像赋予灵魂的少女，终将在你的注视下舒展羽翼，抖落满室星辰。

选项与剧情交织成树，在那枝桠上也会有蝴蝶效应飞舞吧。当你的指尖轻触选项，命运的机织便开始编织独一无二的经纬。看似随意的抉择，或许会跨越众多事件影响结局：保健室里玩笑般的选择，可能让凶案发生在自己身边；给三个星期前的自己发的一条 Dmail，或许会改写整条世界线。这里可以无数次 save and load，无数次探索，无数个可能性在同样无数个平行宇宙中闪耀。

而在像素构筑的巴别塔中，你亦能见证最璀璨的人性光辉。且看古典主义的剧场里上演着希腊式的悲剧，初春的樱花树下绽放着因果交流之光；教堂的管风琴奏响，和着三味线弹唱。若能被其触动心灵，便能体会到名为「爱」的 Galgame 魔法——最理性的代码，也能孕育出最感性的诗章。

至于存档点和收藏，那是故事的宝石箱；动人的情节或话语，都可以封存进琥珀里。解锁全 CG 的瞬间，你将仿佛看到所有线路在天幕中连成星座；而那些曾让你辗转反侧的少女们，则永远站在银河尽头对你微笑。所谓结局不过是新故事的序章，生命与故事都在岁月与周目中轮回。

我们把通关感言写成漂流瓶投向数据的大海，将回忆浓缩成涂鸦，在各个地方交换心照不宣的暗号。此刻，请翻开这本册子，你即将踏入的不仅是游戏，还是一座由众多人，众多因果交流建立起的花园。

亲爱的观测者，愿你永远保持初次点击「NEW GAME」时的心跳频率。当现实世界的晨光再次漫过屏幕，那些曾与你十指相扣的虚拟灵魂，会化作护身符般的图标，永远闪烁在你生命的操作界面上。

目录

一　何时停息的心中之雨——For Symphonic Rain
1/Emulation

二　从西哈诺到《西哈诺》到《素晴日》：跨越四百年的空气力学之诗
5/Symenngoa

三　电波，接收到了吗?
17/ 憂鬱日和

四　价值理性与工具理性的永恒撕扯——论《秽翼的尤斯蒂娅》终章的困境
27/ 孙帅傅

五　故乡的辩证法
33/ 乌何有之乡

六　IG 论
45/TPZ_2.0

七　青空之羽掩映的梦樱千重——漫谈漆原雪人的创作流变
53/ 雫

八　划过苍空，飞向彼方——《苍彼》空中竞技技战术进一步分析
57/a2 2b 9s（被腓特烈欺负的特蕾莎）

九　月白晕染的世界
65/ 凑斗春和

十　GWAVE 系及其系列专辑简介
69/Emulated Ego

十一　Cosmic Record 专辑评价
77/e.e.

十二　《魔女骑士》Space 811 通关路线
85/Aery

十三　在日常的光影中——《爱上火车》中国篇圣地巡礼纪行
91/Imgivaxnt Vunsiant

何时停息的心中之雨
——For Symphonic Rain

Emulation

观前提示

《交响乐之雨》，英文译名 Symphonic Rain，以下简称为 SR。本文涉及对《交响乐之雨》的关键剧透。

正文约 2900 字，阅读需约 7min。

（可以与 TPZ_2.0 发在 B 站官号的 SR 分析文章对读：
https://www.bilibili.com/opus/859724935114784823）

SR 给我最初也是最深的印象，就是琐碎平淡的日常和精妙传神的文字。SR 所讲述的故事极为普通，只是在三位女主中选择自己的毕业演奏搭档，抛弃女友雅俐倾心他人的故事。平静流过的一天天时光，贯穿始终的压抑和忧郁，这样近乎一成不变的寻常，在西川真音的笔下却能化作意趣颇丰的每日。

黎瑟欲言又止的怯懦，法珞过分诱人的主动，朵鲁妲踟蹰不前的距离，细腻的文字将角色心中最细微的情感变化展现得淋漓尽致，遍布的不合理与伏笔完美勾勒出日常背后的黑暗。平静的水面下，玩家却清楚得见汹涌的暗流。但这清楚却令玩

家生疑，理应遮掩一切的雨幕，难道如此稀薄吗?

诚然，仅从精巧和严密程度看，SR 的诡计远远算不上优秀。黎瑟的一切本就如此清楚，失去一切也要唱出心声的她太过耀眼，不应陷入沉重的黑暗中；法珞从出场便令人生疑，她太过完美的同时又太过主动，能为刚相识的库里斯撑起本游戏中极少出现的伞，频繁的刻意引诱已是玩家司空见惯的套路，阿玺诺的预言又止更是让他在法珞告白时夺门而入显得合情合理;而朵鲁妲双子假扮的计策同样并不缜密，其不协调性随着时间的推移一点一滴的累积，一旦想到这种可能，就会在一个又一个细节中得到应证，最终雅俐圣诞节的缺席和元旦的突然来访更是令答案呼之欲出。而当玩家完成一周目的所有线路，却发现真正的雅俐始终缺席，而离自己最近的芙铃仍然被重重谜团包围之时，也只剩下一个可能的解释了。

可与其说想通过真相的揭露震惊玩家，不如说脚本家一开始就无意遮掩本作中绝大部分谜题，仅仅是作为吸引玩家的诱饵罢了。当抱着对一周目细腻文笔的流连，对男主轻浮与迟钝的感慨，以及看穿诡计的自得进入 al fine 线时，原本熟悉到忽视的东西却颠覆了我的认知——雨，贯穿始终的雨，从未停息的雨。

琵欧伯如它的名字一样（Piova，意大利语，意为雨），是雨的都市，从游戏开始，雨的白噪声便与符德鲁琴奏出的音符一起，陪伴着我们度过了平静的每一天。随库里斯的心情起落，对话框底部 Piova 条的起起伏伏，雨势也在淅淅沥沥与滂沱大雨间

灰暗的天空与永不停止的雨是琵欧伯的底色

来回变换；而在法珞和黎瑟个人线 GE，离开琵欧伯回到家乡之时，灿烂的阳光也终如同坦率的心境一般洒落，实在是过于标准的以景衬情。这场雨实在太过平常，平常到让人不再深究它的奇异之处——伞在琵欧伯是比能演奏符德鲁琴的人还要稀有的东西。这座人与雨共生的城市，如神秘的音乐妖精一般，只是渲染故事悲伤而美丽的童话氛围的一部分罢了。

二周目的剧情除了点出雨是库里斯的幻觉外并无更多新内容，可如果说一周目给人的体验是库里斯行于雨中泥泞的迷茫与忧伤，二周目便是朵鲁妲身处烈日炙烤下的无言与痛楚。每一个逃避的选择，每一句虚假的话语，都牢牢地禁锢住了二人间的距离，直至永远平行，不再相交。但知道这悲惨的真相的，只有朵鲁妲；无法将痛苦说出口的，也只有朵鲁妲。库里斯的纠结，较之朵鲁妲的痛苦不及万一；库里斯逃避现实的懦弱，比起朵鲁妲的坚强只是儿戏。如果说 Ever17 是依赖隐藏真相以震惊玩家的叙诡巅峰，那 SR 就是完全不必隐藏真相的叙诡巅峰。朵鲁妲视角下的日常与一周目的经历相扣的严丝合缝，仅需要一个设定的改变，一个视角的转换，就能在玩家近乎知道一切的情况下，让故

事的重演从平静祥和的日常变为谎言织就的残梦。一周目的一切都只不过是作者故意留下的诱饵，让只顾故事眼前景色的玩家，在落入陷阱之时才发现自己从一开始便身处炼狱。

这个故事从一开始就注定是个残酷的悲剧，逃避者永远无法从不幸中脱离。da capo 线的 Good Ending 并不美好，al fine 线中朵鲁妲能够直面自己的希望已是如此渺茫，最后的 Grand Ending，更像是满足玩家一厢情愿的美好幻想罢了。

朵不过的悲剧

而当真正了解了故事全貌的玩家，追寻着 Grand Ending 回到 da capo 线时，又会发现原本一周目的不合理在此刻全都自洽了起来。玩家轻松察觉的问题——为什么被动接受，不干涉黎瑟与古拉卫的关系；为什么随波逐流，不怀疑法珞的别有用心；为什么如此迟钝，不发觉“雅俐”的真实身份——对于被雨蒙住了心灵的库里斯来说都是不存在的，或者说，察觉到这一切的库里斯仍选择躲藏在雨中，不愿直面现实的阳光。被虚幻的雨幕所蒙蔽，从来都只有库里斯一人罢了。

库里斯的逃避更巧妙化解了在游戏剧情外的另一重矛盾：玩家对设定上的女友往往缺乏爱意，而男主变心她人却需要纠结痛苦。作为以攻略美少女为基底的 galgame，在故事的开始就有女友本是一个不讨好的设定，玩家并没有男主过去的经历，女友与其他女主在玩家心中的地位是相同的，并不存在背叛的情感基础。可玩家无法经历的过去，库里斯已将其封存在阳光之下，和一周目的玩家一同进入了那个永远下着雨的琵欧伯。玩家和库里斯与女友的联系，都只有异地三年间不断寄来的信件罢了。这份联系实在过于单薄，使得变心顺理成章，显得如此轻松和坚定。可从不间断的信件又维系住了细若游丝的感情，信中雅俐对库里斯无限的爱与宽容使得库里斯和玩家心底仍残存着挥之不去的痛苦——不是因为爱，而是因为愧疚。

一周一封的信，不断地提醒着异地三年的女友这个残酷的事实

SR 的剧情如同一场心间的雨，落下的悲伤在心房中一点一滴地累积，新的雨点又激起阵阵涟漪，令人沉浸其中而不能忘怀，就如同我们每个人最为熟悉的日常；但现实中的日常也许无穷无尽；可作为玩家，我们又能有多久时间沉浸在这游戏所构筑的日常当中呢？故事中的雨从未停息，没有情感宣泄出口的我们，该如何迎来我们心中的晴空？

いつか　終わるのかもしれない
（总有一天 这一切会结束吧）
終わりなどないかもしれない
（也可能永无止境）
でも　止まぬ雨はない
（可是 没有不会停的雨）
だから　いいの　いいの
（所以 没事的 没事的）
いいの？…いいの。
（没事吗？ …没事的）
——《纵使泪流满面》

でも
（但是，）
涙で终えてはだめよ
（不要以眼泪来结束。）
きっと　笑って箱を闭じて
（一定要 带着微笑关上箱子。）
だって　时间と　人も流れてくの
（因为 时间和人都在渐渐流逝。）
素直に受けとめて
（请坦然地接受吧）
いつでも微笑みを
（永远以微笑面对）
——《总是以微笑面对》

超越 SR 单靠剧本所欠缺的，是病榻上冈崎律子的绝唱。《Rainbow》和《For RITZ》两张专辑，将人一次又一次拉回那个一直下着雨，可又几乎不下雨的琵欧伯；SR 的剧情毋需情感的宣泄，只需构建，构建冈崎律子歌曲的完美舞台。最终想要传达、让人感动的一切都融于音符之中了。尽管游戏的音游受限于时代，单从游玩体验上来可谓非常糟糕。但相比于现在音游常见的为音乐设计铺面的形式，SR 则是让你按下的每个键都成为音乐的一部分。玩家不是对着铺面自顾自起舞的旁观者，而是让自己的音符和女主的歌声汇成音乐的演奏者。在游戏迎来一切的结束之后，回到主界面打开 Free Play，看着 MV 一首又一首地弹奏熟悉的乐曲，从开始的《空の向こうに》直至最后的《涙がほおを流れても》，心仿佛被开了一个缺口，其中蓄积的悲伤缓缓浸透了全身，流出了眼眶。交响乐之雨在泪流满面的微笑中迎来了最好的 Fine。

两张专辑的设计都在表达——即便深陷雨中，也能迎来彩虹。

这是如此完美的游戏，甚至可以说，它已触及视觉小说这个体裁的边界。它是氛围作的极致，更超出了氛围作。交响乐之雨营造了绝佳的氛围，交响乐之雨成为了完美的氛围。组成游戏的明线与暗线，谎言与真相，文本与音乐浑然一体，玩家所感受到的，只有那天衣无缝的雨，和如雨般浓郁的悲伤。

从西哈诺到《西哈诺》到《素晴日》
——跨越四百年的空气力学之诗

Symenngoa

我们这种人的口袋里，随时都有几封给梦中情人的信。我们的情人不过是随便借个名字，用幻想吹出来的肥皂泡！……把信拿去吧，你可以假戏真做。我本来是无病呻吟，漫无目的地吐露爱情，现在这些飘泊无定的鸟儿有地方栖息了。你可以从信里看出来——拿去吧！——由于不是出自真心，话就说得格外动听！（第二幕第十场）

也说他到底去干什么呢？他到底去双桅战船上干什么呢？……

哲学家，物理学家，

诗人，剑客，音乐家，

空中旅行家，

针尖对麦芒的辩士，

为人作嫁的情人！——

赫丘利斯—萨维尼安·西哈诺·德·贝热拉克长眠于此，

他无所不能，却一事无成。

……对不起，我该走了，我不能让人久等，你们看，月光来接我了！（第五幕第六场）

《西哈诺》这样洋溢着绚烂的文采和热情的生命力的戏剧甫一出现于 19 世纪末期的舞台上，便掀起了轩然大波，一时间，引人怀念的旧时代的风景似乎便回归了。「我们终于要摆脱斯堪的纳维亚的浓雾、过细的心理分析和写实主义戏剧的粗野了。在漫漫长夜之后，古高卢的欢乐的太阳又从地平线上升起。」当时的一位评论家弗朗西斯科·萨尔赛如此写道。

然而这个时候，《西哈诺》对于浪漫主义戏剧的回归，以至对主人公的历史原型——西哈诺——身处的 17 世纪早期的人文主义的回归，果如其然吗？正如这句评论所言，这部戏剧让当时的人得以暂时拨开社会问题剧、以及这背后的各种社会问题的浓雾，但是毕竟时代潮流不可阻挡。在世纪末的浓雾中，这部戏剧更像是对过往的追忆，而给观众提供一种精神上的乌托邦，人们通过上溯历史的领域，来安放残缺的自我。

而当高岛柘榴在天台上听到间宫卓司（其实是水上由岐的人格）说起《西哈诺》时，其中那种眩目得令人陶醉的纯洁的单恋，亦在柘榴的心中泛起了轻柔而迷幻的涟漪。弱小而残缺的角色被浪漫地升华为令人扼腕叹息的悲剧英雄，「回归天空」似乎也被赋予了一种崇高的哲学意味。

但是柘榴即使兀自吟诵着《西哈诺》中的中二而浪漫的台词，试图用「帽子上的羽饰」来涤净被强加的污秽，她也永远到达不了她心目中的「乳白色的月亮」。玫瑰色的恋爱感情从被蹂躏的自身剥落，剩下的只有名为反抗的空洞符号，「螺旋马泰」象征的并不是如同《西哈诺》剧作中所展现的神圣的回归，而大概只是逃离。

西哈诺的《日月两世界旅行记》、罗斯丹的《西哈诺》和 SCA- 自的《素晴日》，这三部作品通过各自的天空与月亮连接在了一起，而又分别具有不同的意义。天空还是那片天空，但是毕竟世殊事异，当他们各自把前人的天空当作自己的彼岸之时，这种行为和心境便不可避免地具有了破灭感与悲剧性。

一、诗人，剑客，哲学家:《西哈诺》与西哈诺

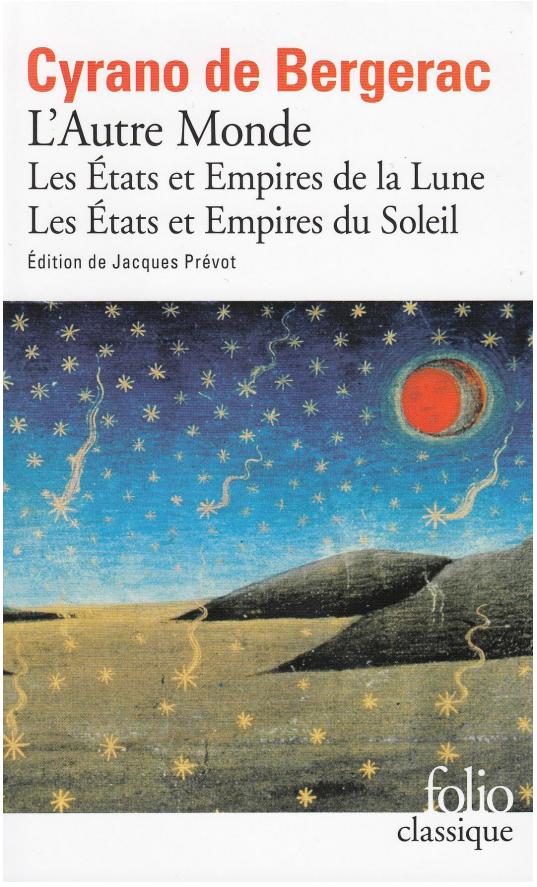
《西哈诺》的剧情可以说主要是以狂热的爱情和强烈的生命力驱动的。西哈诺才气横溢却相貌丑陋，有个奇大的鼻子；克里斯蒂安长相英俊却才智平平，拙于言辞。他们同时爱上了西哈诺的表妹罗克桑娜，但罗克桑娜喜欢的是克里斯蒂安。于是西哈诺开始替克里斯蒂安给罗克桑娜写情书，助他赢得罗克桑娜的芳心。从这里我们就可以看出角色塑造是和浪漫主义文学一脉相承的，浪漫主义突出角色心灵、生命本身的美，比如《巴黎圣母院》中的卡西莫多，就以其善良、勇敢的内心超越了丑陋的外表和平凡的身份。戏剧里的西哈诺也是如此，但是这里他和其对立面克

里斯蒂安形成的更多是互补的关系，从这里也可引出其与经典的浪漫主义之间的叙述重心的差异，后文会加以论述。

西哈诺将情书送给罗克桑娜之后，罗克桑娜便对这样的情感产生了热烈的回应。于是，西哈诺便需要策划一场浪漫的告白。第三幕就是著名的月下告白片段，西哈诺先是在阴暗处给克里斯蒂安提词，后直接模仿了他的声音向罗克桑娜告白。而对历史上的西哈诺的作品的化用就是来自于这一段。德·吉什想要把罗克桑娜许配给瓦尔维侯爵，便欲前来搅局以打扰克里斯蒂安与罗克桑娜的秘密完婚，西哈诺为了拖住他，便佯装从月球上坠落，并和德·吉什讲了他前往月球的六种方法，其中就有西哈诺在《日月两世界旅行记》中的想象。

后来，德·吉什的计谋虽被阻碍，但仍心有不甘，派西哈诺和克里斯蒂安去往前线作战，而克里斯蒂安则死于战场。十几年后，西哈诺被人中伤遇害，临死前罗克桑娜才知道写情书的真相。西哈诺在幸福中离开了人世，又是在一个清朗的月下。「哲学家，物理学家，诗人，剑客，音乐家，空中旅行家，针尖对麦芒的辩士，为人作嫁的情人！」这是他死前对于自己的评价，而「空中旅行家」指的便是第三幕所体现的那个前往月球的西哈诺，这里也是剧本中的西哈诺和历史上的西哈诺的接点。

《日月两世界旅行记》中的西哈诺则没有那么复杂的性格，也并非卷入爱情和战斗的漩涡中；他前往月球，仅是因为有一天和朋友们随口聊起，并觉得「这一想法，由于其果敢精神符合我的禀性」，出于好奇心而进行的。几个世纪后，被誉为现代科幻小说之父的凡尔纳的小说《八十天环游地球》中，主人公决定环游地球也几乎是说走就走的旅行；这部虽然并非科幻小说，但是其人物的冒险精神和凡尔纳的科幻小说中的人物是一致的，也和历史上的西哈诺是一致的。历史上的西哈诺是人文主义和早期科学精神的产儿，而剧本中的西哈诺则是经浪漫主义重新叙述之后的形象。这之中的区别，可以从其与月球的关系中看出。



二、豪放不羁，抑或自我怀疑?

西哈诺的作品如同后世的宇宙旅行科幻作品一样，自然而然流露一种对宇宙和自然的兴趣，古今中外人们都对月球、天空有过想象，去往月球的旅行便是最能将

这种情感发挥得淋漓尽致的一种形式。文艺复兴以来，人在这个世界上的位置得到凸显，笛卡尔由怀疑论发展出的「我思故我在」的观念和认识世界的科学方法更是促使人们去探索这个世界。而西哈诺在受这种理性主义思想影响的同时，也深受伽桑狄的影响，后者有唯物主义和无神论的倾向，且较为自由主义，在强调人的主体性的同时，也不高踞于世界的中心。也就是说，这里的西哈诺的主体性体现在他在认识这个世界，是向外拓展的认识论。

但是到了十九世纪末期的《西哈诺》就不一样了，虽然都是愤世嫉俗的剑客，也对登上月球有过遐想。剧本反复强调西哈诺因为自己丑陋的鼻子而自卑，他虽有才气和爱情，但是这种豪放而热烈的情感又是和自卑的心理联系在一起的。西哈诺如此坚守他的高尚的个性，是他对内心完美的「诗人、剑客」形象的追求，更多地也是由其自卑而反激起的一种执念。因为这种自卑、优柔寡断，他才会如此重视那些令他骄傲的方面，并不断地强化。

西哈诺的这种心理，从更深层次来讲，可以理解为对自我存在于世界上的价值的怀疑，亦即自身在这个世界上无处安放。他纵然是「针尖对麦芒的辩士」，可归根到底是「为人作嫁的情人」，虽然「无所不能，但是一事无成」。这里和历史上的西哈诺有本质区别，17 世纪的西哈诺作诗、使剑、飞上月球，是怀着纯粹的好奇心，且不会怀疑自身的意义；19 世纪的西哈诺以相同的事为荣，但是却基于对自身意义的不断怀疑和确证。

在这种情况下，月球就成为了《西哈诺》中的西哈诺的自我存在的意义的投射。一方面，在故事的结尾，他想象他死后，「月光要来接我了」，而且他「会被送到那里去建造我的天堂」。奔向月球的行为被视为一种抵达精神的彼岸的行动，而现实则是不完美的；月球此时是他的精神归宿。另一方面，第三幕在德·吉什面前说出前往月球的六个方法，也并非基于对世界的好奇，而是自己的才气的彰显。他借此来确证自己有能力阻挡德·吉什，以成全克里斯蒂安与罗克桑娜，而在他光荣的履历上又添了一笔「空中旅行家」；月球此时是他实现自己价值的工具。

三、最后的浪漫主义与最后的乌托邦

《西哈诺》的月球意象部分地承接了浪漫主义的文学传统。月亮在浪漫主义文学作品中多有出现，这可以追溯到希腊神话中三位月亮女神，分别象征着少女、母亲和老妪，而《西哈诺》中的与浪漫主义的文学传统相一致的月球，则取自象征着纯贞、有活力的少女的弯月女神阿尔忒弥斯。同样是第三幕，告白的场景在月下进行，此时月亮被赋予了爱情的意味，变得柔光似水；而罗克桑娜也和新月一样纯洁无暇、充满活力。

但更多的是与浪漫主义不一致的地方，前述自我怀疑、将自我存在的意义投射于月亮，这并非只是与西哈诺笔下的早期科幻小说有异，也与 19 世纪的浪漫主义不同。前面提及从《西哈诺》的角色安排可以看出叙述重心的变化，此处便以此为基点稍加论述。经典的浪漫主义戏剧中，浪漫主人公和反面角色互相排斥而又分别独立，如雨果的《艾那尼》中，堂·卡洛斯掳走了堂娜·莎尔，但最后也将她释放并与艾那尼和解，艾那尼则说「我的仇恨已经烟消云散」；艾那尼坚守对堂·吕伊·葛梅兹的「我答应过他要我死我就死」的誓言欲服毒自杀，而堂娜·莎尔则与其一同赴死，堂·吕伊·葛梅兹随后同归于尽（什么二桃杀三士）。男性角色之间都是处于对抗的状态，而角色主体性则各自出于自身。但是在《西哈诺》中，角色的主体性可谓是不完整的，需要通过角色的互补来完善。西哈诺和克里斯蒂安都有自卑的情结和自我怀疑的心理，需要「两个人联手」，才能「做一回小说的主人公」。

这种变化或与罗斯丹所处的时代背景相关，19 世纪末的法国正在衰落，西哈诺和罗克桑娜的不完美正是当时法兰西的民族心理的体现，既因往昔而骄傲，也因现在而怀疑。而情况其实不仅如此，在那个精神摇摇欲坠的「世纪末」，古典的法国正要逝去，理性主义以及后来的浪漫主义所高扬的人的主体性也因现代性的危机而遭到怀疑。当易卜生等人冷峻地直指社会问题时，人们虽然有所启发，但是精神上的慰藉和家园似乎一去不复返。

因此，《西哈诺》在这时借助浪漫主义的形式，化用人文主义的人物形象，其意在于寄寓一种精神上的回归。西哈诺受到空想社会主义的影响，把月球和太阳描绘成乌托邦，这种意义上的乌托邦更多地是一种对未来理想社会的美好构想；而在《西哈诺》中，月球则变为了西哈诺精神的乌托邦。就整部戏剧而言，罗斯丹所构筑的这个包含浪漫激情的舞台也意味着回到过去，而复古也是一种乌托邦的形式。这种复古并不是简单复制过去的作品风格，而是依托过去的情境，表达对于现代性境遇下人们精神归宿的思考。

而这样的乌托邦自然地就带有了悲剧性，也因这种悲剧性，它能收容一切同样对自我的存在感到怀疑的、渴望美好的事物却求而不得的人。当柘榴从校园欺凌的地狱第一次逃向晴空下的天台，卓司寥寥几句就向她展示了，在这充满恶意的世界之上，另有一个明丽的、洁净的领域（由岐姐真的好会撩）。虽然柘榴比西哈诺更加地自我怀疑，更加的卑微弱小，「我不是西哈诺也不是克里斯蒂安……只是什么也没有的人」，甚至觉得「我的恋爱不可

能有结果」，但是她毕竟还是喜欢上了卓司，她就是这条线路的主角，她开始了追寻自己的月亮。

四、从互补到分裂

在柘榴眼中有两个截然不同的卓司，一个是奇怪的，满是不安、恐惧和阴郁，会说出「因为不是处女就要烧掉」这样的话；另一个是温柔的，博学而不失风趣，在柘榴眼中俨然「少女杀手」。读者到后面自然会知道这是卓司的两个不同的人格，然而对于柘榴而言，这种不同人格导致的迷惑亦被整合成了她的恋爱的想象。柘榴视点（尤其是前期）展现了柘榴的恋爱感情从萌发到最终破灭的过程，而这样的过程则和卓司的人格的分裂——《西哈诺》中互补的人格的分裂——有着结构上的关联。

柘榴见到奇怪的卓司，是在百货大楼的天台上。卓司觉得自己丑陋、阴暗、卑下，「学习成绩很差，还经常逃课」，却又算不上不良少年，只是一介死宅而已。他无法找到能容纳自己的地方，游离在世界的边缘。而对于这个世界，则是说着厌世的话语，鄙夷着谈恋爱的现充，诅咒那些漂亮的人们「脸上沾了硫酸而毁容」。其时柘榴也受人欺凌而感到自卑，她面对卓司的这些话语，有了一种进入到「镜中世界」的感觉。这就意味着柘榴在奇怪的卓司身上找寻到了共鸣，虽然她当时还不能完全接受卓司的厌世话语，说「至少，我现在觉得希望那些谈恋爱的人幸福」，但是她毕竟从卓司身上汲取到了一种渺小卑微、蜷缩在阴暗处的自我感知，更重要的是，卓司对现实社会的否定也悄悄植入了柘榴的心中，这个在后面会逐渐展开。

而见到温柔的卓司，则是逃课的时候，在学校的天台上。卓司跟她介绍西哈诺，一下子就引起了她的兴趣。其中重要的一点就在于「纯洁的单恋」，卓司给柘榴提出这个概念，也就是给了柘榴一种想象力，即使渺小丑陋的人们，也能够凭借自己的心灵，让这无果的单恋变得浪漫。当柘榴询问「为什么间宫君要看这样的书」时，卓司的回答是他自己也处在单恋之中。到后面读者会知道这是由岐对于皆守的喜欢，但柘榴当然不知道，只不过她的朦胧的感情被戳破了——「单恋」这样的概念既然被提出来，她就不由自主地开始想这些事了。

戏剧中的西哈诺的角色核心在于卑弱

与勇气的一体两面，而在柘榴的眼中，卓司也仿佛正是这样的。在对这种形象的好奇和遐想的过程中，柘榴不禁将自己比附到了这样的形象上，换言之，即自己建构、塑造了自己的角色意识。但是柘榴所塑造的自己并不是西哈诺。由于卓司的人格分裂，柘榴见到的卓司的「两面」更加得到了强调（虽然在柘榴眼中仍为「一体」），一个是脆弱孤独的天才形象，一个是温柔、充满生命力的知性形象，柘榴眼中的卓司游走在这两种形象之中。而奇怪的卓司是镜中世界，温柔的卓司是罗曼蒂克的引导者，后者更接近于客体的形象，是柘榴所欣赏的，而柘榴以之自况的则是前者。

在《西哈诺》中，西哈诺的人格矛盾是互补的，他以他的天才为荣，是为了掩盖他以他的丑陋为耻，自卑给了他桀骜不驯的动力，「无所不能却又一事无成」的结局则通往最终补完自身形象的行为——奔向月球。但是在《素晴日》中，柘榴眼中的卓司的矛盾则是分裂的，温柔的卓司的光芒无法掩盖奇怪的卓司的阴郁，这两者是自我幻象 - 理想形象的关系，而柘榴眼中这两个形象又是一个人，这就比较像「零余者 / 多余人」的形象了，既感到孤独、多余，在社会中无处容身，又有鲜明的作为知识分子的自我意识（比如郁达夫笔下的诸多压抑的男主）。

于是随着剧情的展开，温柔的卓司和奇怪的卓司分别展现的不同面向也逐渐深化。先来看一下前者，看一下温柔的卓司（也就是由岐。下文就直接写由岐了）是怎么向柘榴展现勇气、纯爱、幸福，以及对于梦幻的天空的哲思的。

五、天空，就在此处

学校的天台上，由岐向柘榴讲述《西哈诺》中的纯洁的单恋（片恋の純愛）时，感慨道，「那样可能会很难受……但是也有其中的乐趣」。单恋的意义正在于单恋这种状态之中，不一定要得到回应，只是自己在这个过程中升华。在这个方面，柘榴大概理解了由岐的想法，所以当柘榴沉浸在迷迷糊糊的恋爱感情中，她并没有怎么因为前面「我的恋爱不可能有结果」的认定而内耗，而是傻笑着，自嘲着「我这不就是一个变态嘛」。

而这种对于单恋的态度，则是由岐的整个人生哲学的一部分。面对自己所追求不到的事物，面对自己的渺小和卑微，由岐所期望的不是分裂，而是调和。在游乐园的船上，由岐和柘榴有这样的对话：

总觉得……挤在一块木板上在水上漂浮的感觉……轻飘飘的有点虚幻的感觉。
嘛，可能是因为没有脚踏实地才会有这种感觉吧。
而且坐在我前面的人……是间宫……
心里有些飘飘然……
柘榴　「在、在水上虽然很惬意……不过就是有点定不下心来……」
间宫　「为什么？」
没有为什么……只是随便说说而已……主要是想表达下我的心情……
柘榴　「因为水面看起来像是镜中世界的天空……总有点令人不安……」
间宫　「你这么说的话……我倒是觉得自己好像在空中漫步一样心情很舒畅……」
说着，间宫轻轻触动水面上的天空。
随着他搅动水面，天空渐渐变得扭曲……
柘榴　「在天空中漫步的话，心情会很舒畅吗……」
间宫　「我也没有在空中漫步过，所以不是很清楚啦。只不过现在心情真的舒畅……仅此而已」
柘榴　「是吗……」
我也触碰下那片天空……但是一挪动身体船就会晃动，于是便放弃了。
柘榴　「话说回来，倒映在水面的天空也不是真正的天空……但是，真正的天空或许太远了」
间宫　「真正的天空？呵呵……真正的天空是什么？」
柘榴　「诶？不是……我的意思是倒映在水面的天空和头顶上的天空……」
间宫　「是吗……但是啊，我们看到的天空，也只是映在我们眼中的天空而已……」
间宫　「水中的天空是假的……真正的天空太遥远……也不能这么下结论哦？」
间宫　「因为我们认为遥远的天空，就是映在我们眼中的天空」
间宫　「觉得天空太遥远，只是我们这样认为而已……不这样想的话……所有遥不可及的东西都会不再遥远……」
间宫说的话太难懂了……我完全看不出他真正想表达什么。
不过，我仿佛从他的话里得到了些许勇气。

（这一段间宫君的少年音真的非常温柔，写这一段的时候反复听了好多遍，越听越觉得好听，我是柘榴我也沦陷了。还有柘榴这种羞涩的样子也真的非常可爱）

从虚幻、不安到得到勇气，柘榴的这种心境变化实则是一种直觉上的安慰，毕竟她确实没有听懂由岐的意思。而这些话的所指则滑动到了由岐自身，当柘榴说出

「如果是间宫的话……大概是能触摸到那片天空的吧」的时候，她只是仰慕着由岐，她的自我和她的理想形象之间是分裂的，正如她所看到的分裂的卓司一样。

那么由岐到底是想表达什么意思呢？在序章中，面对着学校楼顶天台上的天空，由岐说出了「天之苍苍，其正色邪」这样的话。这片天空只是我们看到的天空而已，若真要讲求真实性，那么无论如何也无法判断哪个是真正的天空。「天空」当然就是一切美好的事物、彼岸的代称，对于柘榴来说，可能就是安心的生活、浪漫的爱情、自由自在的心境，这些她所追求的事物，对现在的她来说太遥远了。毕竟她受到欺凌，又因为自卑而觉得和由岐的恋爱不可能有结果。

然而我们又未必一定需要求「真」。我们当然有不可言说的东西，那些无法求其真伪的、虚幻而不可达的事物。柘榴受了由岐的引导，她就觉得面前的由岐是她的天空，抬头可见却又无法触及；所以当她从由岐的温柔中照见自己的脆弱时，她感到不安，害怕无法成为由岐的她随时会跌落到原来的黑暗的世界中。而由岐的回应就是，与其说头顶上的天空是真正的天空，不如说是柘榴脑子里觉得有意义的天空——因为真正的天空是不可解的。柘榴只需要找到自己的意义就行了——这样，「所有遥不可及的东西都会不再遥远」。

这里似乎很有哲学的深度，可以从庄子讲到现象学，但这并不是这条线路的重点。游船上的具有电波意味的关于天空的话语虽然可以解读成与《素晴日》的总体思想是一致的，但是我们需要注意的是这番话语对于柘榴意味着什么。前面提及柘榴并没有理解由岐的话语，她只是喜欢由岐，这些话和由岐自身一样，都象征着柘榴心中的彼岸所在，然而柘榴自身却依然被困在自卑和脆弱之中，勇气只是彼方的幻象，并非此方的武器——至少现在如此。后面会分出两条线路，百合线里的柘榴找到了勇气，而 BE 的柘榴则只是把勇气献祭给了绝望。

Ciallo～(∠・ω<)⌒☆

六、善意随着黄昏消弭

BE 线路中，由岐的温柔与浪漫并没有给予柘榴以勇气，柘榴的爱恋反而变成了催生她的孤独意识与罪孽的毒药，并最终向着空洞的彼方纵身跃去。当她被以那样不忍目睹的方式蹂躏之后，《西哈诺》中那决绝而潇洒的勇气便不再意味着精神的归宿，而只是沦为精神的逃离。当然这并不失为一种可行的归宿——毕竟我们也不能要求从 KTV 里出来的柘榴凭借着什么精神原子弹而振作起来，只是说当柘榴最后念着《西哈诺》的台词而回归天空的时候，她已然不是她所想的那个西哈诺了；正如戏剧中的西哈诺也不是历史上的西哈诺。

柘榴被人下药，失去理智从而失身，她便觉得从此沾染上了无法消除的污秽。这种污秽内在于她的自卑的意识。前面分析过柘榴受卓司（由岐）的影响，爱恋萌

发的同时，人格的分裂也悄然植根心中，只是在她受到的欺凌还不至于那么严重、由岐还能令她心动不已的时候，自卑和希望还能达成微妙的平衡。而一旦这种平衡被打破，柘榴遭受了如此非人的对待，勇气就再也无法说服自身了，甚至自己会觉得自己不配拥有这样的勇气。

由岐的温柔在这时变成了遥不可及的天空，因为是被强暴的非处女，柘榴不能像西哈诺那样到达。分裂无处不在，正确与错误、纯洁与污秽、世界与自身。彼方与此方的桥断裂了，两方变成了对抗的状态。所以柘榴会看见幻象，张牙舞爪而丑陋的神明在嘲讽着她，卓司在鄙薄着她，最纯粹的温柔也因无可触及而变为最极致的嗤笑。

此时，勇气便不再为了自我实现，不是为了弥合分裂而是为了对抗已然成为对立面的另一个事物——当然，更不能像历史上的西哈诺那样，仅仅为了满足自己的好奇心了。浪漫的追求变异为空洞的反抗符号，反抗的对象是除去柘榴自身的一切事物——因为整个世界都在嘲讽着她的污秽。月亮和天空的意象在这里不是乌托邦，而是柘榴现在所处之地的反对面。勇气也并不是帮助她前往何处，而只是逃离此处。当然，这并不失为一种可行的结局——她至少还有这种勇气。若柘榴未曾聆听纯洁的单恋的概念，未曾感受到西哈诺的勇气，那么她最终的结局只会更加凄惨。

当然，通往好结局的途径也不是没有，比如百合线将勇气具体实现为抗争，将文学少女与化学少女结合起来——道理很简单，把矛盾具体化肯定比在抽象的概念（污秽等等）中内耗要好，而要是单纯的文学少女则就是 BE 了。还有就是序章和 TE 里所体现的，这种诗性的拯救更加根本、深刻，而其试图解决的也远不是一个人的忧郁，而是一个时代的闭塞，这种深远亦为单纯的化学少女所难及。我要是有空的话也想细致讲一下 SCA- 自想要表达什么，但这次还是只写了西哈诺的部分，至于《素晴日》只分析了柘榴的 BE。

从一体两面的浪漫到两个世界的彻底分裂，这大概并不是《西哈诺》那个时代的剧情。在没有「真」的时代求「真」，在共同的「天空」不再的时候望着自己眼中的「天空」而徒劳叹息，这是《素晴日》所折射出的迷惘，BE 的柘榴如此，作为教主的间宫卓司亦如此。想象一下，若是《西哈诺》这样的剧情发生在现在，又有多少人会同情他的这种浪漫呢？ 21 世纪的人无法像剧中的西哈诺那样，正如剧中的西哈诺无法做到像历史中的西哈诺那样。当然其实没必要比附到某某时代的风景，只是说处在不同作品中的世界的人们，处境也是不相同的。

前往月球的理想是一脉相承的，然而不同时代有不同的空气力学。若将他人的天空当成自己的彼岸，那导致的大概只能是悲剧。当然也可以写得很浪漫，比如希实香线，不过带了那么多人一起回归天空，怎么看都不是一件好事。空气力学跨越了四百来年，来到了我们的面前，我们所需要的是写下属于我们自己的空气力学之诗。

注：西哈诺的作品可见詹姆斯·冈恩主编的科幻小说集《科幻之路》第一卷。此小说集收录了历史上有代表性的科幻小说，并各自附有简要的介绍。其中有对西哈诺《日月两世界旅行记》月球篇的节译，名为《月球之行》。

罗斯丹的《西哈诺》有两个中译本，一是方于在 1928 年翻译的，一是王文融在 2009 年翻译的。《素晴日》里的文本大概是引用的后者，不过个别字句有所出入。

上面这张图是《樱之刻》的章节标题，《西哈诺》的重要意象「帽子上的羽饰」在法语里可以引申为「勇气」之意，故 Mon panache 既是「我的羽毛」也是「我的勇气」，这是全剧最后一句话的非常经典的双关。同为 SCA- 自所写，两部作品有何不同呢？这篇文章未能论及这个话题，我以后有时间可能会写一写。

电波，接收到了吗?

憂鬱日和

刚入坑 galgame 时，《雫～しずく》的标题界面就已给我留下了深刻的印象。伴着一轮圆月，偌大的血红「雫」字悬吊于浸透在黑夜中的背光校舍上空。令人不适的颜色对比，以及夜间校舍场景给我带来的代入感，让《雫》一度是我心目中最喜欢的 gal 封面。不过由于高中时还是手机党，直到大学方将这部视觉小说的开山之作打完。

如果说第一印象有一半是画面带给我的，那么另一半就是 BGM。过多高频的使用，抓耳的主旋律，断续的大动态 bassline，无休止的 loop 段落，薄薄的空落落的低频，以及让人感到寒冷的染色，渲染了恰到好处的可怖气氛。听着自己微微加速的心跳声，不知不觉中玩家已倒头栽入了这名为妄想的冥想盆中。以「狂气」为主题，「电波」为线索的故事徐徐打开——

「我有种身处融化的时间中的感觉。难以言喻地，仿佛每一天、每一个时间点，都是在重复着完全相同的影像……」

作为一名苦逼高中生，长濑祐介绝望于生活的压抑和循环往复，而班上其他学生似乎也因此有着相似的「混沌之瞳」。在这种处境下，祐介的内心是孤独的。

毕业典礼上，他疑惑于身边的人「究竟是在为何悲伤？和谁分别，是需要伤心到落泪的事吗？无论相遇还是分别，人类自始至终，都只是独自一人」。他因自闭而未能体验到与他人情感交流的价值，却因此否定了社交的意义，将「他人即地狱」极端化。他因此时常沉溺入疯狂的妄想之境。在那里，他用无限的毁灭的力量发泄着自我。在那里，不是他不明白世界发生着什么，而是相反地，祐介享受着给予无知的人们灭亡的快感。

祐介自以为清楚自己的处境，并且对他人抱有一种悲悯的心态。「还真是一群没有主体性的家伙。窥探他人的脸色，然后无视自己的意见，迅速迎合并做出雷同的举动。」「简直就是活着的死尸。」他认为看电视、听广播等娱乐活动也只是人们「发疯，治愈，再发疯，再治愈」的手段罢了。祐介将自己对这仿佛流水线一般的一日日、一个个人的厌恶极端化，又转而向内寻找解脱，用疯狂来自我麻痹而摆脱对意义缺失的恐惧。

「我到连另一个我的责备之音也不想去听的地步，堵住耳朵，回避心灵之音。」祐介向疯狂中寻求着逃避。

伴随着 BGM 加入尖叫的和声，幻境与真实被颠倒地叙述。「究竟，哪一个才是真正的我呢？愚蠢至极。无论哪一个，都是真正的我。」「理智和疯狂。痛苦和快乐。现实和妄想。正常和异常。理性和欲望。束缚和解脱。这些全部融合在一起，便成了我。」并不是不能够分辨真假虚实，而是潜意识中已经不愿分辨，因为此时已无所谓真实与虚假，哪怕是像《黑客帝国》那样的缸中之脑也好，重要的是解脱这一结果。于是在这样的「毒电波」作品中，发狂和死亡被合理化，并成了人们追求之物。「你看看我啊！」（香香怒吼）

这种对自我存在的实感的缺失使人渴望以极端的方式泄欲，让自己拥有某种统治与毁灭的神的力量来实现自我意识的立足，让别人都「看到自己」，不愿让自己淹没在人海中甚至被踩在脚下。「我，是细窄的羊肠小道间点起的一盏火苗。只要风一吹，就会立刻从世界被消灭。就是这样的弱不禁风，不堪一击。」

这本仅仅是青春期的苦恼罢了（后阶段人物的心理的轻易正常化也寓示着这一点），但在狂气的氛围下，剧本家故意混淆真实与虚妄，让妄想之境在真实中发生，将理性与自控力摧毁殆尽，以一种毒品与性高潮般的扭曲态势，诉说着「疯狂之死乃是最高的幸福」。这是能给祐介「带来火热的脉动」，维持住火苗不被吹熄的东西。这样的疯狂，在香奈子的突然发疯中达到高潮。

狂气是否是依赖于「毒电波」而存在的呢？故事给出的答案是，毒电波只不过使人类的大脑出现运转混乱，进而将欲望从深处拽到表面。

每个人的精神都是一个巨大的复合体，我们的理性、良知，或是疯狂、恶念，在于我们对诸多欲望的控制。当精神崩坏失去控制能力的时候，原始的、根基最强大的欲望便掌握了控制权，性、杀戮、破坏、控制、霸权，用一切手段得到自己想要的东西。「自我」完全泯灭了。每个人常态与狂气之间，存在着一扇「疯狂之门」。将其打开，便标志着彻底摒弃正常的生活，否定掉那个正常的人格，让渴望崩坏的冲动接管自己。

祐介在香奈子和琉璃子身上看到了打开「疯狂之门」的样子，并不断向自己施以「我要向往这样的世界」的暗示。面对太田的疯狂，他参与调查的理由是：「若能和她走在相同的道路上……我……或许就能朝着那个世界更进一步了。」他被「疯狂」的强劲之力引诱而去。但实际上，他的理性也察觉到了自我意识消失的风险。

但他的性格注定了无法独自通过自己摆脱这样的漩涡。和真嗣一样，他有着青春期男孩常见的自闭心理，恐惧着别人眼中的那个自我。在自我检讨时，他认为自己总在逃避。「因为讨厌受到伤害，便不交朋友。因为讨厌争夺胜负，便不做竞争。比起付出努力后获得的收获，更加害怕为此支付代价。」将自己视作疯狂时的自己对他人下的定义——只在进行呼吸的肉块。认为自己是卑鄙小人，世界上没有自己的存在理由和容身之地。而原因是「自己总在逃跑」。潜在地，他能时不时体会到生活的价值，但不断的自我否定淹没了理性，而不断催生着疯狂。但在疯狂世界真的近在眼前之时，又表露出了强烈的抗拒，「我早晚都要去那里，只是现在还太早。」即便在面对向往的疯狂之境时，祐介也表露出了否定和犹疑。

祐介一个人是难以摆脱这样的处境的，于是在不同的线路里，三位不同的女生——新城沙织、蓝原瑞穗和月岛琉璃子——和他一起探险，一起调查事件的真相，一起萌生异性之间的情愫，同时实现了对祐介的补完。

祐介的疯狂只不过是浮于表面的，不堪一击的，只要稍许温暖，便可使其融化殆尽。而与他人建立联系，便是一种带来强烈温暖和幸福的方法。与新城沙织在一起的时候，祐介明显地感受到「体内的疯狂因为这个女孩安静地沉睡着，绝不会睁眼」。包括中小学时的我在内的很多青春期男女生，都产生过不同程度的厌世情绪。而通过年龄的增长，生活阅历的增加，以及像《雫》中一样与他人，尤其是与异性的交往过程中，深入地体会了具体的个体的意义，不再总是黑暗地、自闭地看到身边单调地，令人生厌的部分，学会了去爱，去包容，也在关心他人的过程中，在他者的视点上看到了自己的形貌，或自觉或不自觉地摒弃了自己人格的杂质。这是我们交往，去爱，去缔结一段段联系的意义，我们实现了互相补完的过程。在路途中，发现过去占据自己身体的纠结的漩涡或许是不堪一击的，回到「纯良」的同时也真正懂得了包容自己，爱自己。　与沙织成为朋友之后，祐介空虚的心理「萌生了名为『责任感』的东西」，那便是，「无论发生什么，都一定要保护好她的强烈意愿」。

无论是恋上哪位女生的线路里，我们看到的祐介都是那个理性、温柔、勇敢、不言弃、不屈服的祐介，那个渴望疯狂、逃避现实、自我封闭的狂气的祐介，早已被自然地摧毁殆尽了。纯良永远是本心，只不过心灵在缔结联系的时候洗净了污垢。

「只要和这个女孩在一起，直到昨天为止的自己仿佛都是遥远的幻影一般，模糊不清。」青春期的学生往往向往概念化纯粹化的幸福，而缺乏爱上具体的人、具体的生活、具体的世界的能力。而高中生活的枯燥重复感更将人的关注移向生活中压抑的暗点。加之以青春期的叛逆，很容易去怀疑正常生活的意义。

但到了某个节点，黑白的生活图景重新转为亮色的时候，就是成熟的标志。「枯燥乏味、无聊透顶、令人发狂、总是遭我唾弃的日常。然而现在……却已变成了使人安心，给我快乐的存在。」祐介在历经了名为「疯狂」的磨难之后，明白了「温柔和祥和」的价值，也收获了人生旅途中与自己同行的另一半，最后迈向的是理智世界中的幸福。同时他也重新认识了自己:「或许，是我对这个安稳和平的世界，进入了无聊透顶的反抗期吧。」

另外，自我厌恶也是祐介摒弃黑暗的原因。「可悲可叹，我竟然确实对瑞穗和新城的那副可怜姿态萌生了性的欲求。不光如此，我内心还对月岛那具有统御力的能力产生了激烈的渴求欲。对于那样的自己，我厌恶得想要呕吐。」祐介不再「逃跑」了，「因恐惧、疼痛、力所不及等理由一味逃避的日子，我已经腻烦了。」仿佛真嗣的话语，诉说着他褪下面具，重拾爱生活、面对自我的勇气。反观月岛，最终认清自己所为之事，厌恶自己到了难以置信的程度也是全面击溃他的根本原因。击溃是这样的彻底，以至于根据外界的诱因，可能导向新生，也可能导向全面的毁灭。

在琉璃子的视角，和她交媾过的人便拥有了使用电波的能力。而琉璃子一直说祐介也拥有操纵电波的能力，不知是否预示着琉璃子的预见性，她在一开始便恋上祐介了，并想通过祐介将自己从痛苦中解救。不同于祐介的青春期厌世情绪，琉璃子自幼家庭破碎，被哥哥强奸的痛苦是深切的。作为自己唯一的亲人，同自己相依为命的哥哥，却妄图将自己据为己有，成为欲望的奴隶，这让琉璃子的世界彻底失去了颜色。所以琉璃子从一开始便拥有着疯狂之瞳，但她的坚强与善良使她并未沉入毁灭的深渊，而是让复杂的心绪并存着，同时等待着那个人，那个不会漠视她，不会歧视、嘲笑她的狂气，愿意走进她「疯狂」的内心，理解她的言语，信任她的人，拯救她破碎的心。

「我认为，我自己没有选错哦。」「兄妹」结局中自愿与祐介交合的琉璃子如是说。找到那个值得信赖的人，赋予他电波之力，让一切画上句号。同时，琉璃子自己的感情也有了依傍。

而反观月岛内心，那个蜷缩在床上悲怆于无法得到琉璃子原谅的小男孩，寓示着月岛的脆弱不堪。作为施暴者，他其实是最脆弱的那一个，令人唏嘘。

真结局中琉璃子又抛下了祐介，前往了心灵幻想深处的世界，永远与哥哥相伴。此时，两人都已赎清自己的罪过，将自己给世界带来的混乱勾销，重新在一起了。而祐介也重新看到了生活中的平和和幸福。「明媚的春光透过窗户透进来，将屋内染上淡奶油的颜色，带来温润的甜香。」祐介重新爱上了生活，爱上了世界，也接纳了自己。祐介会怨着琉璃子抛下自己吗?不会的，琉璃子从来都，「最喜欢祐介哦」。

我望着无尽之空，落下了泪之雫……这是重获新生的泪水。

缓缓落下的帷幕，悠悠传来的ED《MOON PHASE》……我很早就听过这首歌，但从来没觉得这么动人过。

作为另一个极端，「毁灭」结局中月岛最终失控，用电波杀死了身边一大片区域的所有人。这样最巨大的破坏之力源自于对自我的厌恶。对生活的厌恶造成的毁灭欲易于被温暖融化，而一旦意识到自己所为之「恶」的难以挽回时，极端者便走向两条路：对自我的毁灭、对世界的毁灭。这时，精神，真正的崩坏了。作恶之后，迎来崩坏之后短暂的清醒：谁来，将我从噩梦中唤醒?这难道真的不是梦吗?因为不能接受，只能将一切都否定了。结尾出乎意料地跳到日常的场景：梦醒之时，听到自己为恶的新闻。真实与虚幻交织，癫狂与平和并存的巨大矛盾下，抛出一句毫不相干的感慨：我发现了一个巨大的问题，原来，烤面包机的插头没插啊……在平静之中，狂气之音迅速地上涨，达到可怖的终末的高潮。故事随即闭幕，但疯狂从未止歇。

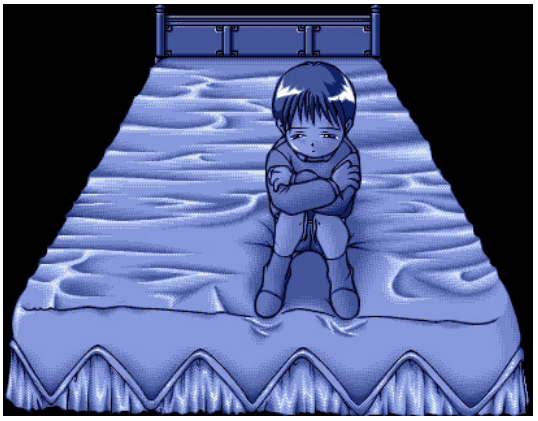
由于时间跨度过短，琉璃子和祐介之间的爱恋是有其突兀的地方的。琉璃子心中最重要的是哥哥，而为了解决与哥哥之间的矛盾，并不需要琉璃子对祐介一见钟情，而且将暧昧的缘由归结为两人之间的相似性——「我们是一样的」——一样的孤独，一样的能使用电波，一样的惶恐，一样的疯狂，一样的在求救……这样的同病相怜并不足以支撑如此厚重的爱。

相较之下，祐介和沙织、瑞穗之间的爱恋是在冒险的过程中逐渐建立的。容貌姣好的少男少女处在危险紧张的冒险之中，加之以前校园生活中的感情积累，这样的发展合乎情理。而琉璃子之前作为一个像绫波丽一样的三无少女，本就仅有淡淡的存在感，后来打开疯狂之门后，将关于电波的莫名其妙、逻辑颠倒的话挂在嘴边念叨，也是让周围的同学对其敬而远之。即便在这种情况下祐介对其产生了亲近感，这也就是找到「知音」的好奇和想要接近，引导其走向男女情爱的可能也就是琉璃子的美貌了吧。不过正因为获得操纵电波的能力需要男女交合，祐介有受琉璃子电波的影响也未可知。从另一个角度，这也反过来体现了琉璃子篇「电波交流」的特点。现实中的羁绊或是减少，或是弱化不正面提及，而精神上的共鸣很大程度上被抬高。以「梦」或「内心独白」的形式呈现内容，

环境描写，细节描写，心理描写被大幅强化，通过意识流的笔法推动故事的进展。以这样一种强调精神体验的表现形式，玩家代入祐介的视角，细心体验着他的心理变化。这也让玩家一旦「对上电波」，便能体会到各个主人公最终抉择给人带来的感动。

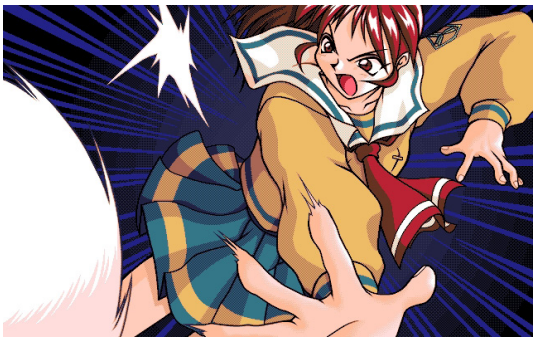
きれいな声だった	婉转动听的声音
歌うようにあなたを呼んでた	似歌谣呼唤着你
耳もとにこぼれる笑い声	耳畔环绕的笑声
この　恋の微熱を感じてた	这份恋之微热浸染于心
いつからか私は	不知何时起，我
この想いの中に溺れて	在这思念之中沉溺
ひとりだけ置き去りにしたまま	唯余我一人见弃
また　長い夜が振りてくるの	再度　漫漫长夜来临
幼き日々の物語の	如幼时物语中的
人魚のように　さまようだけね	人鱼一样　彷徨着
いっそ蒼い夜へと	不如向着苍茫夜晚
この身を投げだせたらいいのに	抛却此身
白い泡になったら	若化作白沫
私をいつまでも　抱いていて	永远将我紧抱
そして　いつの日にか　忘れて	然后　于某时　忘却
目眩のするような	令人目眩的
夏があなたをつれて来たの	夏日将你带来
それが　すべてのはじまりとして	那是　作为一切的开始
終わりはどこに見つければいいの	而终结又于何处找寻
永久なるものは　箱の中に	永恒之物　于箱中
息を秘そめて　眠るだろう	屏息入眠
そっと　蒼い夜へと	悄然向着苍茫夜晚
深いナミダの海は続いて	幽深泪海永续
たどりつけたなら　いい	只愿辗转而至
あなたの愛が　沈む海へと	而你的爱向海沉落
ひとしずく　欠片をこの手に	一滴泪　碎片于此手中

TE 中的《MOON PHASE》主题歌十分耐人寻味。歌词以月岛拓也的第一视角，忧伤而痛苦地诉说着纠缠的爱意。月岛的遭遇和心境无疑是值得同情的，但并不代表他犯下的罪恶可以被原谅。TE 中祐介进入月岛内心，见过那个弱小无助的月岛实体之后，仍然选择将月岛摧毁，让惨剧终结。而由原谅了月岛的琉璃子妹妹，完成拯救月岛的任务，用「殉情」的方式再次回到月岛的身边，陪伴月岛的余生。两人的「疯狂之门」就此关闭，而「电波」却永续地连接在一起。这样的设置是合理且精致的，而相比之下「羁绊」结局中力量爆棚的祐介在看到弱小的月岛内心，了解其经历后选择即刻原谅，冒着风险让兄妹重新在一起，有一些不太合理。不过作为电波作品，或许过分拔高精神联系的地位而弱化现实中的道德、逻辑上的合理性也有其味道吧。这样的安排，也使得结局很有启发意义：人类的精神，是宜居精工细作的玻璃工艺品。只要对其施以轻微的冲击，便足以将其轻而易举地破坏。而若要使其上的划痕得到修补，只有自己从内部精雕细琢这一条路。



关于另几个女角色，太田香奈子开局便发狂导致其塑造较少，但是从种种侧面可以看出她的大致剧情走向。她深爱着月岛，并且在月岛接收其表白之后对他死心塌地。她每晚去学校被凌辱前，都在日记本上令人费解地写下「今天，也去学校。」她甚至向月岛表露心迹「即使把我做个玩具也没关系」。在被摧残的过程中，她依然产生了依恋心理，可悲可叹的是她并不知道月岛的心中只有瑠璃子一人这个真相，这也是她从爱上月岛的那一刻起就被注定了的悲剧。

而像幻视日向彼方的新城纱织，可以说是游戏吸引人的招牌女角色。落落大方，易于亲近，懂得最大限度地发挥自己的可爱，表面勇敢内心却有着令人怜爱的柔弱，可以说是人见人爱但略显扁平的经典二次元美少女形象。



蓝原瑞穗作为香奈子的挚友，拥有典型「外柔内刚」的性格，而她的「刚」却是以「柔」的方式，从一开始便是落着泪想要「寻找打开香奈子心扉的钥匙」，而不首先考虑其危险的处境。为了挚友，瑞穗痴情得完全放弃理性，不惜自己被毁灭也要将希望寄托在用言语感化唤回挚友的意识上，「刚」到极限反而有些「愚」。所以当她进入学生会室，看到疯狂的滥交场景，并得知月岛从未对香奈子产生过感情，只是想要一个玩物时，瑞穗是崩溃的，她无法相信眼前发生的事情。

总体来看，月岛琉璃子是我唯一喜爱的女角色，她的坚强与理智让人动容，温婉高洁令人倾慕，冰冷柔软的嗓音拨人心弦。同时也是除了与祐介有过一次幸福的交合，唯一没有被污秽侵染的女主角。不过或许更大程度上，是我看到了绫波丽和向日葵的影子的缘故吧（笑）。无限的苦衷与三无少女实在是太相配了呢。

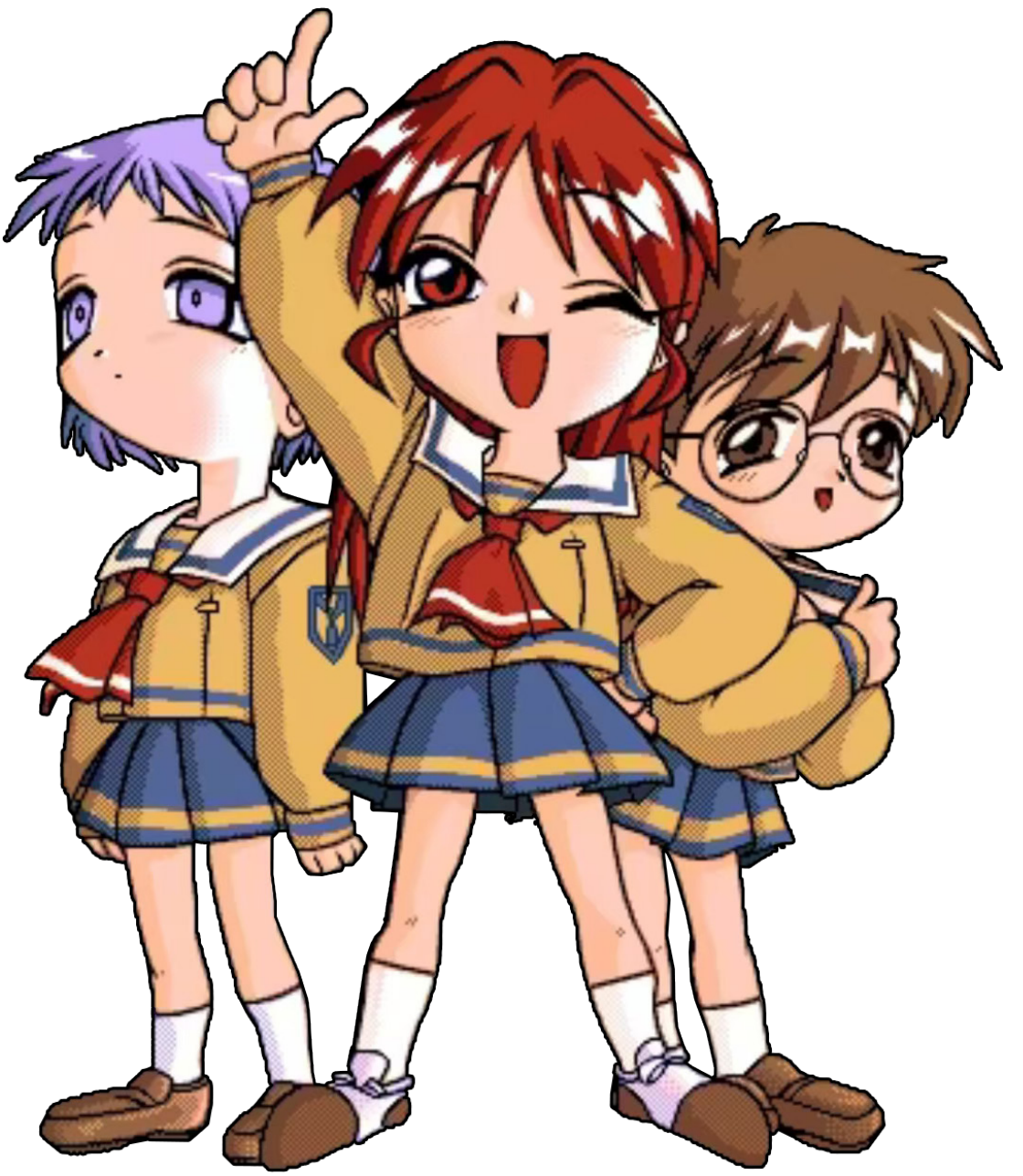
「她那悲歌易水的疯狂之瞳。她那清爽细腻的秀丽之发。她那柔软微蓬的温暖之胸。她那脆弱欲折的纤细之肩。以及她那吹弹可破的凝雪之肌。我全部情有独钟，挚爱无边。我决定敞开心扉。我下令澄澈耳畔……为了不第二次失去色彩与声音。为了不再度失去琉璃子的发色肌香，声韵息吹。」（发电）

纵观整个故事，遗憾的地方还是很多。除了前面说的人物之间情感联系建立过快，略显突兀之外，缺少波折的单薄剧情让玩家推的动力有所削减，同时限于较短的篇幅和极高的剧情密度，人物塑造也略显单薄扁平，基本除了琉璃子和祐介其他人物还是比较符号化的，易于猜透的，这也让故事的走向缺乏惊喜。关于标题「雫」，作品在重要节点不断提及「血之雫」「泪之雫」，略有强行点题之嫌。不过也可以视为雫是人物内心醒悟、成长的标志，经历了苦难波折后，或是坦然面对死亡，或是收获新生，在这一刻终于同自己和解。总之作为电波系作品的开山之作乃至弟切草式视觉小说的开山之作，《雫》无疑是有其可玩可爱之处的，游玩时也时不时会遇到后世游戏和动漫作品致敬过的经典情节，颇为惊喜。

顺带一提，作为《雫》的姊妹作，《痕》继承了前作的「弟切草」视觉小说形式与「电波控制」的核心设定，并且也在叙事与主题上更为深化。《雫》通过「思想干涉」制造群体疯狂，而《痕》将电波升华为对存在本质的拷问，揭示电波是集体潜意识的投射，角色在抵抗中不断质疑「自我意识是否真实」，甚至引入存在主义式的选择，比如「接受电波成为群体的一部分」还是「以自杀捍卫个体性」。《痕》的非线性叙事强化了「毒电波」的混乱感，在中期插入碎片化回忆，玩家需自行拼凑真相，从而模拟了被电波干扰的认知状态。《痕》的角色心理刻画更为极端，反派既是受害者也是加害者，其独白「我听见神的声音命令我净化世界」将电波控制与宗教狂热结合，凸显了精神沦陷的悲剧性。相较《雫》的简单粗暴，《痕》通过多线叙事、哲学隐喻及心理描写，将「毒电波」

从猎奇工具升华为探讨人性异化的载体。结局中，主角若选择接受电波，画面会扭曲为抽象色块，配合实验性的 BGM，最终导向「群体意识吞噬个体」的虚无主义命题，成为日后《素晴日》等作品的灵感来源。

希望在游玩这些电波作时，玩家也能接收到「电波」，在故事里角色里看到自己，在放大的情绪和病态的疯狂中找到有意义的理性，玩罢，更加热爱自己眼前的生活、周遭的人们。



价值理性与工具理性的永恒撕扯
——论《秽翼的尤斯蒂娅》终章的困境

孙帅傅

穢翼のユースティア，简称脏翅膀，是八月社创作的视觉小说。虽然其距最初发布已有十多年，但仍为新老 galgame 玩家津津乐道，视为经典的 galgame 剧情作而收藏或推荐给新玩家。脏翅膀之所以能获得许多赞誉，除开优秀的画风，细腻的文笔与精美的人设，我相信动人心弦的剧情也是一大原因，这也是笔者喜爱它的理由。而脏翅膀最为高潮但也最具争议的终章——凯伊姆的抉择困境与鲁基乌斯的冲突，及其中折射出的价值理性与工具理性间的倾轧，将作为本文论述的核心。

本作故事发生的主要场所位于一个被分为三层的浮空都市——皇室所在的王都、平民所在的下界、男主凯伊姆等人所在的「牢狱」。「牢狱」中的生活气氛十分压抑，人们不仅缺少足够的生活物质，导致男性不得不加入黑帮，女性不得不从事沉沦行业；而且时刻面临浮空都市崩塌的风险，丧失性命。在剧情开始，作为黑帮杀手的凯伊姆捡到了名为「蒂亚」的小姑娘，逐步卷入了涉及王都高层的斗争。

随着剧情发展至终章，凯伊姆帮助一位位可攻略女角色排除了困难，协助鲁基乌斯击败邪恶的摄政王，让其夺取了最高权力，完成了一场英雄主义叙事。剧情若在此结束，也不失为一部有头有尾的优秀作品。但有趣的是作者突破窠臼，将故事继续往下延写。当知晓了浮空都市其实是窃取天神力量的罪恶产物，新的更大危机轰然降临——摄政王为复活爱人而对天神

的疯狂榨取已使天神濒死，浮空都市摇摇欲坠。而继任者鲁基乌斯为了延续文明，打算对蒂亚进行人体实验，改造为新的浮空力量来源。曾经并肩作战的鲁基乌斯和凯伊姆也因这不同分歧走向对立——这不仅仅是挽救危机的路线冲突，同样也体现了工具理性与价值理性在文明存续命题上的博弈取舍。

终章前，我相信大多数玩家对凯伊姆的看法是比较正面的。但终章的时候凯伊姆的表现就颇具争议了。因为他对自己的爱人的痛苦模样选择逃避；对昔日牢狱大众和鲁基乌斯军队的冲突，无法选择站在任何一边。如他的这句话：

「就算站起来，我也找不到自己前进的方向，没有振作的勇气，没有目标，有的只是不值一文的自由，我应该做什么好呢……」

导致凯伊姆这一犹豫的困境的深层次原因，便是他需要自主面对复杂问题下，价值理性和工具理性的撕扯取舍。凯伊姆之前作为黑帮杀手行事，本身并无什么原则可言，不过完成一个又一个的任务，非要说唯一的原则——那就是黑帮的立场与金钱。即使后续在各个女主的个人线中，他的那些明确的目标也都是由他人给予，他不需要自身做过多的判断，更像一个行动力强大的战士。但当身处终章复杂的内政道路漩涡时，他理性判断上既无法从逻辑反驳鲁基乌斯的活体实验，牺牲蒂亚换取存续的方针（工具理性提供的成本效益分析），也无法站在鲁基乌斯的一方去镇压暴动的牢狱大众（价值理性下，因为作为朝夕相处的血肉兄弟，为了目的不惜牺牲如此多的生命于情感上难以接受，加之自己所爱之人要为此受苦牺牲）。鲁基乌斯评价迷茫时期的凯伊姆，如是说道：

「我真的很高兴，看来我的想法没有错。在众人为了自己的信念献出生命的时候，你却连自己的道路都没有决定好，就像随波逐流的落叶一般，时而从属理性，时而选择感情……」

这段话可谓十分贴切地指出了凯伊姆当时摇摆的心理状态。

而当鲁基乌斯主动引发大崩落，令一大群牢狱人民跌入下界时，凯伊姆无法忍受地找到了鲁基乌斯。鲁基乌斯在重申了自己的主张与逻辑后，又对其说：

「一旦走上这条道路，我就不允许任何人中途反悔，如果在途中被感情蒙蔽了双眼，那才会真的让那些人的死变得毫无价值，除非一开始就不惜让这座都市毁灭。

凯伊姆你没有自己真正的主张，你究竟是为了什么而一直活着？」

毫无疑问，牢狱出身的凯伊姆在辩论上是不可能战胜鲁基乌斯的，因此凯伊姆选择继续压制自己的内心感受和良知，逃了出去。但最后凯伊姆在途中看见了牢狱人的遍地尸体，回想起和蒂亚的爱情往事，以及她现在的痛苦，终于做出了自己的抉择：

「把蒂亚救出来，体内涌现出至今为止从来没有过的力量，不在乎任何所谓的正义与理性，只是为了得到自己想要的东西而去战斗。」

凯伊姆抛去了一切的迷茫，做出了自己的价值判断——与「暴政」的鲁基乌斯**戰鬥**到底，只为拯救自己的爱人。至于这个决定是否是有害浮空都市的大局，是个体感情凌驾于群体的延续？虽然结局已然证明了凯伊姆的正确，但我也将在后文从非结果论的角度论证凯伊姆行为的正当性。

现在先让我们转向 TE 中的另一位关键角色，与凯伊姆形成镜像对照，同样具有工具理性代表性的鲁基乌斯。他出身贫寒，与男主凯伊姆互为兄弟；在大崩塌之中与凯伊姆离散，后被贵族家庭收养并加以严格的贵族教育，在残酷的内部斗争中学会了马基雅维利式的统治逻辑。面对摄政王的暴政，他正直理性，坚守自己的远大抱负，暗中精心策划了一切来推翻暴君，希望带领浮空市民的大众延存下去。

「身为政治家，我能感到宽慰，并得到救赎」
「这是我作为鲁基乌斯才能做到的事情。」
「用自己的行为去给他人带来喜悦，将这个社会以自己的力量加以改变」
「如果不去努力地去服务这个社会……」
「我的人生，就会单纯地变成奈菲尔掌心的玩物。」

而面对「天神」力量衰退，浮空都市全面崩塌的危机，他选择加强对蒂亚的人体实验，寄希望于其代替「天神」驱动浮空都市。 他本意虽好，但在执行中采取的手段已与过去的摄政王相差无几。

鲁基乌斯的根本困境在于独白式决

策——他将民众视为风险变量而非对话主体，肆意动用暴力机器镇压没有生路的牢狱大众暴动，无限制地要求牢狱大众忍耐；不愿意协商，更不愿意开放下层让牢狱大众进入避难。因为他担心涌入的人群会导致秩序的混乱，影响对蒂亚的实验。因此他以自认为的理性和绝对正确的方向，抹杀掉自身人，排斥任何相左的情绪与意见，化身成为绝对正确的暴君。他毫无愧疚感地一次又一次放任，乃至极端到主动引发大崩落让大量人死亡。他的这些行为与目的的倒错，使得他成为了新的暴政的象征。

鲁基乌斯　「结果，你……只是在逃避去做出选择而已」

凯伊姆　「你说得没错」

凯伊姆　「我一直害怕去走上孤身一人的道路」

凯伊姆　「所以，才会去追随所谓的正义与理性」

鲁基乌斯　「但是，现在……你终于像这样，带着坚定的决心出现在我面前。」

现在让我们再度回到那个问题——凯伊姆最后的决定是否有损浮空都市的大局？是否是个人情感凌驾于群体延续之上？我认为非但没有，反而起到了挽救局势的决定性作用。回溯浮空都市的历史，最早的原初之地黑色诅咒遍地，一位「天神」不忍人类如此受苦，下凡帮人类净化土地。但那批人类却为了自己的短期利益背叛了「天神」，将其俘获，用她的能量浮空了一片陆地，即浮空都市。一直以来，「天神」默默地忍受着人类的榨取，维持着浮空都市的平衡，因为她对人类仍抱有希望。但随着贪婪的摄政王对榨取的加速和鲁基乌斯以理性压倒感性，在自认正确的道路上做出不亚于曾经摄政王的暴行，「天神」对人类感到彻底的失望和绝望。而正是凯伊姆最后的决定展现出的人性真挚与美好打动了天神与蒂亚，突破了这个绝望的困境，拯救了人类。

最初的「天神」与「浮空」是人类工具理性膨胀，背叛价值理性的结果；而结尾凯伊姆以价值理性重新达成与「天神」

艾莉丝

的契约，人类回到陆地得以存续也象征着两种理性的和解。除凯伊姆做出自身的价值判断外，其余角色也有着类似的困境和抉择中的心境变化。在菲奥奈线结尾，正如其兄对她的叮嘱「你要役剑，不要被剑所役」，菲奥奈选择放弃了作为盲从的卫兵，追寻自己生活与生命的意义；圣女放弃自己高高在上的形象与地位，不再做维系稳定的工具，选择揭露出浮空城市的真相；艾莉丝一转曾经极度依赖凯伊姆的重女形象，在 TE 凯伊姆迷茫时把凯伊姆买下她所花的金币等价还给了他，告诉他自己已找到该何去何从，毫不犹豫地转身投入治疗牢狱群众的队伍中。

鲁基乌斯以自我的方式坚持「多数人存活」的功利原则，盲目奔向所谓唯一的正确，可使用的粗暴手段却不断消解着目标的价值正当性；而凯伊姆看似个人主义的反抗，却唤醒了天神对人性的希望，意外地达成了集体救赎。回过头来，如果鲁基乌斯能够放下自身的傲慢，不封锁信息，而是积极与牢狱群众沟通，允许其部分避难以缓和矛盾，达成谅解；进而一同对人类背叛「天神」与摄政王贪得无厌的历史进行反思与协商，或许也能思考出真正的破局之法。

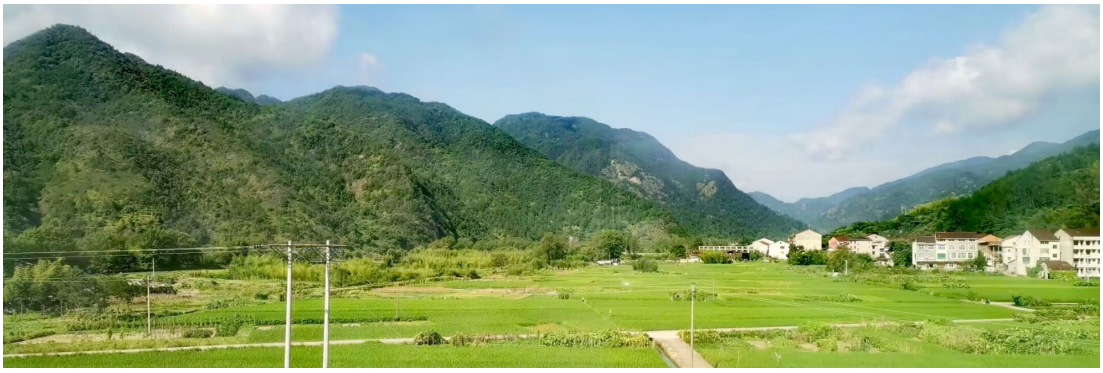
但考虑到时间的紧迫，和鲁基乌斯肩上责任之重，如此要求未免过于理想，毕竟鲁基乌斯正是如此方为鲁基乌斯。而大胆设想到地面的人们的后续，对这段危机经历的反思，也将成为他们族群未来重要的历史记忆和文化底色。

面对类似的问题和困境，不止是脏翅膀，其实在工具理性偏向单一扩张下的科幻世界观里——人工智能、元宇宙、化学极乐等在促进生产力和社会发展的同时，对其可能扼杀人类自我价值实现，甚至取代人类存在价值的讨论也蕴含着对价值理性与工具理性如何协调这一问题的思考。如三体Ⅱ中，面对三体人的危机，人类过分追求理性和效率的判断，忽视人性曾造成过的严重人道主义灾难。而刘慈欣对价值理性和工具理性如何取舍的回答——「给岁月以文明，而不是给文明以岁月」，我想在本文的语境下也同样适用。

很高兴《旮之晃》能够给我此次机会写出所思所想。也祝愿大家在生活之中面对内心价值与理性现实的冲突时能够做出不后悔的选择，刺破理性的黑暗困局，看见那无法被量化的价值的晨曦。

故乡的辩证法

乌何有之乡



但是，对于故乡的强烈的依恋可能十分不同于任何明确的神圣性概念，即便忘记了英雄史诗般或胜或负的战争，即便不存在对于其他人的恐惧情结或者优越情结，它照样能够形成。人们之所以会出现潜意识性质的却深沉的依恋是因为熟悉和放心，是因为抚育和安全的保证，是因为对声音和味道的记忆，是因为对随时间积累起来的公共活动和家庭欢乐的记忆。这种恬淡类型的依恋是难以阐释清楚的。

——段义孚《空间与地方：经验的视角》

我赞美我故乡的河，正因为它同都市相隔绝，一切极朴野，一切不普遍化，生活形式生活态度皆有点原人意味，对于一个作者的教训太好了。我倘若有什么成就，我常想，教给我思索人生，教给我体念人生，教给我智慧同品德，不是某一个人，却实实在在是这一条河。

——沈从文《湘行书简·滩上挣扎》

引论：故乡与原乡

一个不需要太多举例就能理解的事实是，对于故乡或者乡土的描写确实广泛存在于作为一种文艺体裁的 galgame 中，不论是作为神秘恐怖的民俗传说的发源地、主角童年经验的发生地还是疲惫的都市社畜寻求（并最终得到）慰藉的故事背景。同样，在当代都市文化中，「乡土味」随处可见，从职高中学生所持的带有地方口音的「土话」到农家乐旅游广告中宣传词，从春节时的返乡车潮到荧幕中呈现出的乡民形象，关于故乡的话语似乎渗透在生活的每一个角落中。然而同时「故乡」对于城市居民而言，又是总是已经失去的场所——进入城市中便意味着脱离原有的乡土共同体，进入更加自由而不稳定的都市生活中，而故乡只能作为怀念的对象出现在与长辈的对话、节日中的祭祀或是民俗博物馆的提示板上。

不过，失去对于故乡的直接的生活经验倒也未必是件糟糕的事情。正如左边这张著名的梗图所说明的事情一样，只有当故乡对于我们而言「不存在」了，我们才能（在保持距离的前提下）建立对于故乡的审美经验，而不至于将其与实际的生活经验混同起来。概括起来，「故乡」的丧失恰恰是在包括 galgame 在内的文艺作品中重建「故乡」的前提条件。同样，故乡也是原乡——那个总是已经失去的原点，只有当我们转过头来面向过去时，才能发现它的存在。然而原乡中也同样蕴含着完全不同于都市生活体验的要素，这些要素使得我们在面对关于故乡（Heimat）的故事时感到怪怖（Unheimliche）或是隐秘的安心感（Heimliche）。

话说了这么多，也应该进入 galgame 评论的正题了。本文尝试以三部国产 galgame——《夏花的轨迹》《候鸟》与《黄昏下的月台上，少女正侧首微笑》为分析对象，讨论三类不同的但又相互关联的关于「故乡」的叙事，并且从中梳理出一条明晰的线索，以便理解当代国产 galgame 叙事中所反映出的时代症候。最后，我们会再次回顾前言中对于「故乡」与「原乡」关系的讨论，试图在这三类叙事之中与之外寻求另一条对于「故乡」的呈现思路。

一、通向死亡的地方：《夏花的轨迹》

再说，村落就意味着传统，村落自古以来便是一个父系村落，至今依然。村民的婚姻、生育观念与行为方式都与这一事实密不可分。在村落社会内部，似乎不可能产生新的观念与行为方式，改变人的行为方式的新观念只有在村落社会之外，在近现代的工商城市中才能产生出来，然后向村落内部渗透。村民谋生方式的逐步改变，才是新观念被真正接受的客观基础。

——曹锦清《黄河边的中国》

而一门之隔，女人的一生大多应该是这样度过的：出生、干活、读书、初中或者高中毕业、工作、嫁人、生孩子……直到成为大嬢，帮着带孩子，再直到孩子成家，才开始去打麻将，或是坐在那棵黄葛树底下一动不动，消磨时间直到死亡降临。

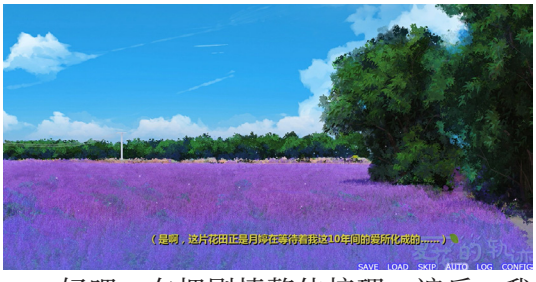
——易小荷《盐镇》

《夏花的轨迹》的剧情线非常简单：身为校长之子的林家俊（男主）被父亲派到棠下村学校考察，在迷路之时结识了同班同学陈茵琳（女一），被引到村庄里的接待人吴伯伯那里。此后在学校的生活中结识设定上的好基友陈建成，以及吴伯伯的女儿吴婉雪（女二）。既然有两个女主，那么自然就有两条剧情线，还有如果花心就会进入的普通结局。下面我们分别叙述两条剧情线及其线索。

在吴婉雪线中，男主会在放学后路过水田的时候协助吴婉雪插秧，然后（因为城里人特有的眼高手低）耽误了吴婉雪插秧的工作，致其被父亲训斥。男主自然是会在双方矛盾激化之时自己揽下打扰女主工作的责任，并且在之后女主由于家庭矛盾出去散心的时候发现其绘画的爱好。自此，吴婉雪线中的大部分矛盾就已经揭露出来了——专横的父亲自然无法容纳渴望自由与艺术的女性。不过，之后通过父亲在电话中透露的消息，主角会了解到吴伯伯在家中所表现出的专横与其对亡妻的思念并不相符。随着男主一路尾随吴伯伯至墓地，

读者会了解到原来吴婉雪的母亲是因为生不出儿子而在婆媳矛盾爆发后被害，而吴伯伯作为村庄共同体的一员对悲剧的发生无能为力，只能在哀悼的同时通过对女儿的冷漠让其远离村庄中「封建思想」的暴力，直到男主作为城里来的人介入其中。而在一旁尾随男主而来的吴婉雪也得知了真相，与其父和解。在这里矛盾就变为了村庄中进步派与保守派之间的斗争，而此时以机械降神的方式挽回整个局面的便是此前一直不声不响的好基友陈建成——原来他早就说服了村委会中的开明成员反对明面上掌握村委会的保守派，在一次针对村中三个保守派（对，剧情里其实就写了三个人是保守派成员）的苦迭塔之后棠下村迎来了光明的未来……

而陈茵琳线的剧情则有所不同——与刚接触时的开朗不同的是，陈茵琳并非她的本名。在课后与好基友陈建成的交谈中，读者会得知她并不是棠下村本地人，而是从外地收买来的童养媳。由于养家的意外死亡而被村民视为「扫把星」，在流言蜚语（以及对于青梅竹马的思念）中养成了坚毅的性格。得知此事的主角想起了此前在陈茵琳家中发现的薰衣草，并回想起这正是自己与此前搬家的青梅竹马所约定的信物——原来陈茵琳正是男主失散多年的青梅竹马许月婷。回过神来，男主立马向自己青梅竹马的家长致电，询问许月婷的下落，得知其被拐走后，男主在睡梦中又梦见了作为约定信物的薰衣草——之后，在由许月婷亲手栽下的一片盛放薰衣草的田地中，男主与自己的青梅竹马（重新）相遇了。在互诉衷肠并确定彼此的心意后，会出现一个选择支。由此又可以分出两条剧情线——如果没有陪伴许月婷回家，那么她会在路上被（再次）袭击并成为死去的村民冥婚的对象，由此进入 be，主角在 10 年后一直在那篇薰衣草田中被对青梅竹马的思念以及没能保护其的悔恨所萦绕（haunting）；而只有坚持陪伴许月婷，才能最终在薰衣草田中许下终生的诺言，并伴随 10 年后全家人一同在普罗旺斯的薰衣草田中漫步的 cg。



好吧，在把剧情整体梳理一遍后，我们不难发现，《夏花的轨迹》中对于故乡的叙述是相当符合刻板印象中「封建」且「落后」的乡村的，不论是男主刚入住时对于居住环境的抱怨，还是吴婉雪画画的梦想与插秧的劳作之间的落差，又或者是许月琳作为童养媳（以及 be 中冥婚的对象）所遭受的不公正待遇，横亘在男女主关系性之中的核心矛盾始终是典型的落后的封建的乡村共同体与（来自城市的）主角之间自由恋爱的矛盾，由此进一步引申出吴婉雪的母亲所受到的迫害以及陈建成的反抗。从这点来讲，《夏花的轨迹》中所呈现出来的故乡，是愚昧落后的、需要被教化与改造的对象，而主角作为城市居民则为其带来了（来自外部）的革新的动力。另一方面，我们也可以看到，在（以男女主关系所映射出的）农村 - 城市关系所描绘的线性进步观之上，还存在着一个作为理念的「外国」的形象。当吴婉雪因为自己成为画家的梦想没能实现而哀叹之时，男主正是借用马丁路德的话语来鼓励她重拾信心。而许月婷线中男女主最终实现梦想之地，也是普罗旺斯的薰衣草田（而非山村中由女主自己亲自栽种的那片田地）。于是，我们不难在这里绘制出一个进步的对应关系图：

所要克服的对象	外部的介入力量	理想
棠下村	城市	外国（西方）
落后（过去）	当下	先进（未来）
不自由	介入者	自由
通向死亡的地方	生活展开的场所	希望所在之处

那么，通过这张表，我们便可以简单明了地把握一般叙述中「故乡」的形象以及其在叙事中与其他元素的关系。从这点来讲，《夏花的轨迹》为我们提供了一个非常方便易懂的模型作为基础，以方便我们展开对另外两部作品的叙事分析。

二、逃离囚笼的驱力：《候鸟》

如果农村居民面临很强的融资约束，大学扩招只是提高现有高教育水平劳动力的迁移概率，它所带来的人力资本投资激励就无法发挥作用，导致城乡教育差距进一步恶化。

——邢春冰《教育扩展、迁移与城乡教育差距》

但城里也有城里的麻缠，并不比柳叶叶想象的轻松。时间长了柳叶叶才晓得，那些富丽堂皇那些车水马龙那些纸醉金迷都是别人的生活，基本上与她无关，顶多远远地看上两眼。流水线才是她生活的全部。流水线的好处是让她渐渐变得冷淡和毛糙，变得不再好奇不再大惊小怪。

——曹征路《问苍茫》

无论是从知名度还是影响力来讲，《候鸟》无疑是一款相当成功的国产视觉小说。在网络上的评论将其比作 galgame 领域中的《劝学篇》，这一类比确实很准确地指出了本作的价值取向：通过努力内卷做题，换取前往大城市学习就业的机会，并最终自我实现（至少是为自己争取自我实现的前提）。

剧情开始于高三暑假前夕的一次班级冲突，男主叶雨潇为女主梁芷柔挡下了椅子的攻击，并受到了后者的看护，二人的世界由此展开交集。此后伴随着在假期中展开的补习与日常事件，男主逐渐了解到支撑梁芷柔努力学习的动力正是为了报答母亲的恩情，并为之付出了远超男主此前所想的努力。为了自己心中的憧憬以及二人（可能）的未来，高三伊始男主也下定决心要赶上梁芷柔的步伐。此后天气逐渐变冷，在秋日的寒风中，梁芷柔向男主讲述了候鸟的故事——候鸟每年都会迁徙，夏候鸟「春天去北方，秋季回南方」，一年四季都在温暖的南方飞行；而冬候鸟则

春天就要飞到又冷又远的北方，冬天才回来。而女主与大都市樱华里的学生的差距，就如同夏冬候鸟生活环境之间的差距一般——夏候鸟终其一生的迁移，不过是冬候鸟的出发地罢了，而徘徊于北方的夏候鸟——也是梁芷柔的自喻，又面对着城市中的孤独与不适应。为了应对梁芷柔心中的担忧，男主决定奋发学习……

顺着寒假中所剩无几的春节假期，梁芷柔与男主一同前去社火享受与彼此陪伴的时光，他们在闲逛中分享美食、观看节目（除了太平鼓、铁芯子之外甚至有动漫社的 cosplay）并最后在夜空烟火的照耀中依偎在一起。男主也在此暗自许下陪伴梁芷柔的心愿。

高三最后的学期开始了，男主本想与梁芷柔一同填报樱华学校的志愿，但被老师指出本地的高校百薇更符合男主目前的成绩，不过，这并不妨碍男主为了实现梁芷柔的——也是自己的——梦想而付出努力……直到高考放榜的那天。

男主的能力并不足以支撑他的梦想——能上本地高校的分数并不满足樱华高校的分数线。至此，男主也迷茫了，既然没能达成自己的目标，那么此前的努力都是为了什么——迷茫的男主在街上遭遇了自己的老师，出于为其前途负责的考虑，老师劝其放弃，并讲述了自己此前也曾试图如同他的老师——一位下乡的老知青——一般回报乡村最后又不得不屈从于现实的压力的故事；之后，在与梁芷柔的日常中作为配角出场的书店店员也讲述了自己与樱华遭遇的故事，在那里她感受到了大城市的自由与冷漠，并最终决定回到家乡，回到自己所熟悉的地方，不过她也鼓励男主亲眼去樱华看看再做决定；于是男主来到了樱华，混入了樱华大学校内（这个故事显然发生在疫情之前），并意外结识了一个同乡学长。在男主的身份被揭穿后，他同样讲述了自己的故事——在名校的竞争压力固然更大，但在高校中培养出来的气质与心态则足以受用一辈子，这是在小地方寻觅不到的机遇。在旅途的最后，男主来到海边，回想起候鸟的比喻——海岸边迷失方向的候鸟，不正是男主此时的处境的真实写照么？于是，他做出了决定。

此后的故事自然如读者所料——主角决定复读，而女主前往樱华等待。冬候鸟与夏候鸟之外还有一类过境鸟，它们能够与彼此偶然相遇——一年后的河岸边，仰望着空中候鸟，男主拨通了梁芷柔的电话……

笔者认为，在这里花费笔墨重述剧情中的关键部分是对于作者在作品中所流露出的真挚情感的必要回应。不过在这里笔者并不想继续复述《候鸟》所讲述的故事多么动人或者其传达了怎样正确的价值观。通过刚刚的叙述，我们或许能够发现《候鸟》叙事中内在的逻辑断裂（尽管这一断裂被作者以不断重复的、由不同角色补充的说教所填补）——作者越是渲染在家乡与美少女相遇相知相恋的感动与日常的美好，越是描述家乡的人情冷暖（店员、老师）与风土人情（社火），那么脱离家乡进入大城市樱华就愈发显得「没有必要」，后者相对于前者的优越性只能通过女主的不断诉说以及男主能力的缺失（即没能考

上樱华的大学）来表现出来。而女主对于自己努力学习前往樱华的理由在文中只用三点便足以概括：家人（母亲）为其所受的苦难，大城市的机遇，以及沉没成本（既然能考上本地大学，那么再努力一点前往大城市又未尝不可）。而男主在高考之前则是完全无法分清自己的欲望与梁芷柔的欲望——他把自己的目标与女主的目标混同了起来，因而才会在高考失利后感到迷茫。因而他才会遭遇老师、店员与大学学长，而这三个人的说教细究起来其实颇有意思：

黄河上游的小县城

	当前所在地	对男主的判断	前往的地方	结果
老师	西北贫困县	劝其留在本地	乡村	回到家乡
店员	西北贫困县	让其去大城市看看	樱华	回到家乡
学长	樱华	指出竞争中的机遇	樱华	获得博士学位

在这里吊诡的事情是，尽管老师、店员与学长在剧情叙述中以及男主生命历程中表现的长度是依次递减的，但对于男主采取决策的重要性却是依次递增的。不过理解这个现象也很简单，其逻辑就隐藏在由女主、店员与学长的屡次说教中——「大都市有着更多的机会，也会给你带来更多的见识」。那么我们可以把上表拓展一下：

樱华（杭州）

	当前所在地	对男主的判断	前往的地方	结果	见识与判断力
老师	西北贫困县	劝其留在本地	乡村	回到家乡	低
店员	西北贫困县	让其去大城市看看	樱华	回到家乡	中
学长	樱华	指出竞争中的自我提升	樱华	获得博士学位	高

那么《候鸟》中主角的行动所呈现出的逻辑也就非常清晰了——正如老师的劝诫、家长的观点以及店员的迟疑最终不抵学长所描绘的美好图景一般，梁芷柔母亲所遭受的苦难、老师的恩师所曾有的愿景以及店员在城市中遭遇的冷漠最终被「男主考上樱华的大学，与女主在城市中团聚」的美好结局中得到「救赎」。不过学长话语中轻飘飘地带过的，作为说服男主选择复读的前提条件的「樱华拥有比西北更好的条件」一语则直接将我们带到本作中最大的悖论所在之处——「候鸟」难道不会返乡么？

没错，虽然作者在文中广泛使用了候鸟来比喻男女主之间的情感关系，以及二者所不得不面对的空间上的（也是高考分数上的）距离，但「候鸟」的比喻仅仅只用了一面，即飞向远方（以及在这一过程中所受苦难）的一面。然而显然「候鸟」并不能一直向远方飞去，在某个特定的时间点它们也必须返回家乡进行必要的繁衍（或者说「再生产」）活动。那么在这里我们就可以发现，在整部作品中，通过梁芷柔考上大学这一事件，繁衍的场所发生了转

移——从西北贫困县转移到了樱华。同样，男主（为了完成自身的浪漫爱情）实现自身的场所也从县城的高中转移到了远方大城市樱华中；而西北与樱华之间发展不平衡的事实就在这场浪漫爱的追逐中作为前提被承认了——浪漫爱在这里恰恰扮演了欲望转移以及掩盖这种转移的中介！也因此我们才能指出，作者挪用了对家乡的风土人情的描写所引发的美感（通过女主这一中介）转化为对前往大都市渴望。而这种渴望本身，既是地域发展不平衡的结果，也是再生产这一地域差异的前提条件。

于是，我们似乎终于来到了《候鸟》叙事的落脚点：《候鸟》确实是「劝学」的故事，但它更是告诉我们为何要「润」，以及如何合理化「润」这一行为的故事。在朝向大都市，也就是樱华 - 杭州（没错，杭州是樱华的原型）的欲望面前，故乡的坏构成了我们逃离此处的推力——梁芷柔母亲于工作中受到的伤害、县城里机会的缺失、以及被困在此处的老师的故事；故乡的美也随着女主前往城市，被转译为了离开家乡 - 兰州（故事里某西北贫困县的原型是兰州）的理由——故乡的社火大会中与女主之间所积攒的情感，不正是为了敦促「我」奋发努力前往樱华么？甚至连店员也鼓励「我」去樱华看一看，还有在樱华大学的学长作为「我」的榜样与范例，他不也在城市中找到了属于自己的情感归属么？而候鸟在季候循环、冷暖交替中的来回迁徙，也不过是为「我」那注定不会返乡的旅程所提供的一个注脚罢了——但，那些没能返乡的候鸟又如何了呢？那属于老知青的、老师的、店员的，也是所有留在故乡的以及无法返回故乡的人的遗憾，或许永远不会在这部作品中得到解答了。

三、治疗创伤的欲望：《黄昏下的月台上，少女正侧首微笑》

理想、失败、追求、幻灭、热情、劳累、感动、鄙夷、快乐、痛苦，都伴和着那些北方大河的滔滔水响，清脆的浮冰的击撞，肉体的创痛和感情的磨砺，一齐奔流起来，化成一支持久的旋律，一首年轻热情的歌。他写着，觉得心里充满了神奇的感受。我感激你，他想，我永远感激你，北方的河，你滋润了我的生命。

——张承志《北方的河》

发展休闲农业与乡村旅游是有益于民、造福社会的幸福产业，它链接城市乡村，促进城乡互动交流，加速城乡文明的融合，缩小城乡差距；向城市提供的绿色生态产品与特色农业景观服务，为城市居民提供愉悦身心、休闲体验的优越环境，提高市民幸福指数；促进城市文明向农村文明的传递，促进乡村生活方式与农民精神风貌的变化，提升城乡居民的幸福指数。浙江安吉县，由于农家乐越办越红火，很多外出打工的农民纷纷回乡经营农家乐，避免了家庭成员之间因长期分离而造成相互思念的感情折磨，极大地提升了农民的家庭幸福感和稳定感。

——《2011 年全国休闲农业与乡村旅游发展报告》

作为灵潭社制作的第二部作品，《黄昏下的月台上，少女正侧首微笑》（以下简称《黄昏下》）无疑是一部相当优秀的小品作。除了丰富角色属性（指将男主当下的女友静萱设定为都市 OL）之外，更重要的是，它是一部字面意义上相当治愈的作品。两小时的体量与在都市中颇感疲惫的男主在女友的陪伴下重返故乡的设定让每一次对《黄昏下》的重温都能享受到精神按摩般的疗愈。

《黄昏下》的剧情概括起来其实也不复杂。故事开始于男主允善被公司辞退后，携其女友静萱返回故乡唐音镇，在为父亲扫墓时偶遇一名自称「莲华」的神秘少女。莲华对允善的一切了如指掌，却完全忘记了自己的身份，而允善也对她毫无记忆。之后在男主就读的中学、院内吃西瓜、以及被问到大学专业选择缘由的时候，男主又多次遭遇或想起莲华。直至梦境中，男主回忆起自己曾有一个青梅竹马，当自己在中学里沉迷做题导致人际关系崩坏的时候，正是她拯救了执迷不悟的自己，并且为其带来了高中岁月的美好回忆。醒来后，男主回忆起，正是在夏日的餐厅中，自己与青梅竹马许下了终生的誓言以及未来的幸福的允诺——他将考入金融专业并回来与青梅竹马一同建设家乡作为自己的愿景——直至夏日将尽，噩耗传来。青梅竹马死于脑癌，并且她不接受化疗的原因正是为了与所爱之人相守；得知消息的男主陷入悲痛之中，于极大的精神压力下遗忘了自己曾经爱人的存在——直到这次返乡。陷入回忆中的男主反复翻看高中的毕业相册，却不见自己青梅竹马的相貌与名字，与静萱合力寻找也没能查到信息。直到临行前的车站月台上，夕阳下前来送行的母亲告诉男主有个小孩子送来西瓜与信笺，这正是那名为莲华的幽灵的临别馈赠：「你周围的世界，比你所想象的要温柔一点」。伴随着周围人眼中「白纸」上字迹的消隐，男主终于知道了那个幽灵的名字——莲，也在黄昏下的月台上瞥见了少女的微笑，作为幽灵消失前最后的告别。

对于《黄昏下》一作中「故乡」所扮演的角色，其实非常简单，属于是「谜底摆在谜面上」——「故乡」作为「消失的中

介」，正如莲华在故事中所扮演的角色那样，在完成疗愈男主的任务后被所有人遗忘。「故乡」既是让故事得以展开的舞台，也是被遗忘的场所。莲华、男主与静萱三人的关系性正是故乡、来自故乡之人与城市的关系性。故事开头便提到，男主沉迷于工作以至于淡忘了亲情与爱情，对静萱的表白不置可否，甚至连父亲病逝都来不及回去吊唁，直到工作上的失利迫使其不得不返回家乡。而在离开家乡小镇之前，静萱也向男主母亲提出了将田地卖掉前往城市生活的建议。那么我们把本作的两条线索，即现世中女友陪伴下返乡疗愈的故事以及对于过去幽灵的追忆对应起来，其实可以发现相当明显的对应关系：

	孤立状态	**拯救男主的角色**	**许下的诺言**	**地点**	**被遗忘之物**	**未完成之事**
现在	沉迷工作	静萱	城市生活	城市	故乡	旅游业开发
过去	沉迷学习	莲	建设家乡	家乡	莲	一同建设家乡

本作中最具有趣的一个细节，尽管没有被着重提及，就是男主在前往学校时对静萱所讲述的故事——本地曾有个旅游开发项目，但由于投资方的原因没能继续开发下去，「但这样反而保留了小镇的原始风貌」。这后半段的描述是最有趣的，男主能够发现幽灵是因为他在实地寻访自己记忆中的地点的时候触发了对自己青梅竹马的回忆，这也成了男主得以疗愈自身、得到拯救的前提条件——乡村的停滞状态与青梅竹马的死亡。让我们再次回顾男主初到家乡时的状态——城市的动态以及静萱的热情让男主感到无所适从，此后发现了属于过去的、已然被遗忘的回忆，进而完成了对自身的疗愈。然而疗愈之后呢？故乡依旧在那里，那里发生的故事被所有人遗忘；而男主则需要重回城市中，带着女友的关心与包容，继续工作，以赚取生活所必须的资金。故事最后所为我们展示的图景不正是对城 - 乡关系最精妙的比喻

么？城市生产，家乡再生产；城市里的劳动力生产剩余价值，而乡村里的农民则体现了剩余价值的缺失；这也是为什么莲华能够也只能够以幽灵的形象呈现在即将返乡的男主面前，并且在信中道出自己的名字之后必须消散——难道我们要让故乡的幽灵永远徘徊在一个都市人的心头么？难道我们回到故乡不是为了「成为更好的自己」，以便在城市中更好的拼搏么？

尾声：故乡的余烬

在希望中，人成为人之为人，世界成为世界之为人的家乡。

——恩斯特·布洛赫《希望的原理》

分析到这里，其实三则故事里「故乡」的形象的差异以及链接点已经呼之欲出了。《夏花》中的「城市先进，故乡落后」的叙事构成了逃离故乡的原动力，而《候鸟》则向我们展示了为何故乡即使是好的也是不值得留恋的，「故乡」的美成为了我们离开乡土的理由；作为合题的《黄昏下》则向我们展示，即使我们能够回到故乡，最终也是为了在城市中寻求更好的生活而不得不做的喘息，在「故乡」的疗愈功能之外伴随的是死亡、停滞与遗忘。如此看来，在「故乡」中寻求救赎的故事似乎永远不能变成「故乡」的救赎本身，它必然作为一个消逝的中介逐渐被我们所遗忘。正如袁先欣在《地泉涌动》一书的结尾所指出的那样，「进入 21 世纪，伴随着中国经济的飞速成长，社会面貌发生了根本性的变化。2011 年，中国的城镇人口首次超过农村。……在飞速前行的现代化进程面前，民间文学的重获重视，有了一种与欧洲浪漫主义相近的气味: 对「民间」的乡愁，似乎正印证了其在现实生活中无可挽回的逝去。」

然而，我们难道仅仅能够停留在此处，陷入对必然失去「故乡」的哀悼之中么？细心的读者可以发现，在以上三个故事之中，似乎都有着一些引而不发的故事尚未穷尽。对于《夏花》，那是许月琳亲手种下的薰衣草田；在《候鸟》中，是叙事本身的自我矛盾以及老知青回乡任教的执念；在《黄昏下》中，是莲华自身的幽灵性……事实上，在本文的写作过程中，笔者也被来自故乡的幽灵性所困扰——作为已经远离乡土的现代人，故乡的生活经验不管是在物理意义上还是具身体验中都距离我们无比遥远。但同时，在城市中感到困顿与不满时，又情不自禁地怀疑，是否自己选择留在家乡，或者留在过去的某个时段会更好。这种感受在现代人之中如此频繁但又如此稀薄，一旦被确证便会消散，正如《黄昏下》中的幽灵一般……

对，这便是幽灵性。的确，在城镇人口已经超出农村人口，大部分人的工作、生活以及繁衍都围绕城市进行的当下，拯救衰落与停滞中的故乡的条件已经不存在了，那个使得农村与故乡在历史上发挥决定性作用的时代也已经过去。但这并不代表来自过去的幽灵就不复存在了，相反，它仍然萦绕在每个为过去所缚的个体身上，作为失落事业的印痕、对失去之物的哀悼或是对未尽之业的惋惜而存在。城 - 乡间由空间差异所标定的时间序列上的关系，

即先进与落后、当下与过去的关系，在如今的城市生活中以幽灵的形式重新出现，并且被压缩进入我们当下的生活体验之中——虽然这也不是本篇所能囊括的了。在另一篇以幽灵为主题的galgame评论中，我们将带着对于故乡的怀念与拯救的渴望，沿着这条思路继续讨论。

IG 论

TPZ_2.0

IG 社，全称 InnocentGrey，是 gal 业界相当有名的品牌，其最著名的作品便是壳之少女系列三部曲。前几日，笔者通完恋狱月狂病 FHD，整个 IG 社补全计划终于只剩下了长久以来未有汉化的 PP 了。不过好在 IG 吧内有几个吧友正在着手 PP 的汉化，因此笔者就先不费心挂翻译器推生肉，而是静候佳音了，也是借此机会将笔者对 IG 社的看法落成文字，算是雷厉风行地向读者们进行一个全面介绍了。

IG 社的作品有着很强烈的品牌风格，无论是以猎奇见长的恋狱，还是后来以清新为优的 Flowers，虽看似割裂，但是许多特征都是一脉相承。

剧情上说，IG 社的作品往往很难称得上优秀，甚至是会出现角色形象为故事发展而让步的情况。壳之少女一系中，从壳少中玲人在冬子被拐后选择寻找冬子的身世而不是立刻寻找冬子，到天少里八木沼为了救自己的姐姐而放走六识命，这些角色的选择都很难称得上是符合形象。

失去了未婚妻的玲人应当比任何人更明白失去挚爱的痛苦，那么玲人更不应该在壳少时选择去追寻冬子的身世，此时的玲人与冬子早已不是普通的委托人与侦探之间的关系了，否则冬子的偏执也不会囚禁玲人十数年；天少时八木沼选择放走六识命，则是对八木沼一直以来的形象做了相当程度的分裂，一方面，这是对八木沼嫉恶如仇形象的背叛，另一方面却也是对八木沼更加感性一面的强调，尽管这一点的说服力并不够强，更像是为偏执这一主题让步的牺牲品，但不可否认的是，从恋

狱到天少，八木沼的形象被赋予了越来越多的感性，不再是冷酷的刑警机器了。

而剧情与角色形象的矛盾，在 Flowers 系列中也有体现。Flowers 一系中，剧情上虽说比恋狱跟壳少要和谐多了，但这种「和谐」也仅仅是从有无死人的角度来说的。从春篇中突然消失的真由理到冬篇中不可言说的博爱的幻人，其突兀感与其他 IG 系作品亦如出一辙。

春篇真由理的不辞而别，是毫无铺垫的急转直下，然而戛然而止的结尾并没有起到与壳少相当的效果，只是徒增疑惑；冬篇让叶与奈莉奈的反水一定程度上也是对秋篇结尾二人誓言的背叛。但 Flowers 一系中相比壳少每作的结尾，苏芳视角的结尾留下了更多悬念与爆点，从系列作的角度来讲确实是有所进步。毕竟，无论是壳少结尾的琉璃鸟，还是虚少结尾的张口闭眼男，都可以作为正式的结尾为故事画上句点——留下缺憾而告终的结尾。然而 Flowers 一系中，夏夜的教堂密谈，雪下的十字碑，都无疑为下一作留下了足够的悬念，尽管冬篇的揭秘还是有点没撑得起悬念的布置，但仍然是值得称赞的进步。

Flowers 冬篇中大雪下掩藏秘密的十字碑与侦探少女

但如果说 IG 的角色塑造上只会为故事让步那则是偏见了。恋狱的凛、壳少的冬子、缀子、虚少的未散、天少的步妹都是相当出色的。毕竟，IG 早期的作品有很强烈的爆杀美少女的倾向，每当玩家爱上一个角色，就要担心角色将遭遇怎样的惨死了，这样的趋势下，角色塑造绝对不可能差。尤其是在虚少中戏份并不多的未散，却区区几笔就跃然纸上，有些电波系却呆萌可爱、古怪精灵的少女不能攻略也太可惜了吧！不过一想起这是真崎的女儿就觉得还是算了。另外格外令人惊艳的就是在壳少中表现并不出色的步妹，却一直贯穿三部曲，无论是虚少中以身诱敌的胆识，还是天少中成为警察如愿以偿随着玲人的步伐前进的执着，都令人为之动容。即使是七凭之祭这样的小短篇，其中角色的塑造也同样可圈可点，直率冷静的红绪、沉着帅气的想子，都是相当讨人喜欢的。

即使是到了 Flowers 里没有了塑造美少女祭刀的硬性要求，其角色塑造也依旧保持着一如既往的水准。无论是有着猫之狡黠的艾莉卡，还是帅气可靠的让叶都令人印象深刻，尤其是在她们主角的夏篇与秋篇，则更是展现出与之相反的坦率与反差萌。不过奇怪的是，个性鲜明的艾莉卡跟让叶对比下，Flowers 的第一主角白羽苏芳的形象反而没那么突出了。但是苏芳从春篇的社恐到冬篇成为全校尊重的尼西亚会会长的坚强执着，却是我们所有人全都看在眼里的。她追寻真由理的身影是相当光彩夺目的，只是，历尽万难寻找的真相，有些配不上苏芳一直以来的努力了。

七凭之祭中智士与红绪的初次见面

当然，不只是女性角色，IG 社的男性角色的塑造也并不算差，还是以八木沼举例，虽说天少的他形象发生了相当程度的分裂，但是从恋狱开始登场的他却是随着一部一部的登场，逐渐变得柔和了起来。恋狱中还是对高城秋五用严刑逼供的冷酷无情的刑警机器，到了壳少就立刻补充了其姐姐的故事背景，到了虚少，随着鱼住的暂时退场，八木沼出场的越来越多，其傲娇本性就愈发明显起来，到了天少则更是如此，感性的一面放的更大，其放走六识命的行为也并非完全的人设崩坏。更不用说鱼住这样本身就不讨人厌的老大哥角色了。

但是似乎通病一般，男主角的刻画也与白羽苏芳一样，与配角们对比有些相形见绌。恋狱中需要七七当外置大脑才能推理的秋五、七凭之祭中给想子当可乐冰箱的智士，这样比较下来甚至虚少里才登场还顺手把紫妹拐走的真崎都说的上是能派上用场了。而壳少一系的主角玲人则更是在一众男主角的衬托下显得不那么废柴了：从壳少里能解决间宫一家的事情就看得出玲人的推理能力是比较强悍的，由于其警察出身的背景武力值也说不上差，唯一的短板可能是在被未婚妻跟冬子两个人锁住的精神状态上。但由于 IG 系猎奇作品必然要用女角色祭刀，所以即使是面板小六边形的玲人，依旧追不上案子发生的速度。

天少中等待姐姐从沉睡中醒来的八木沼

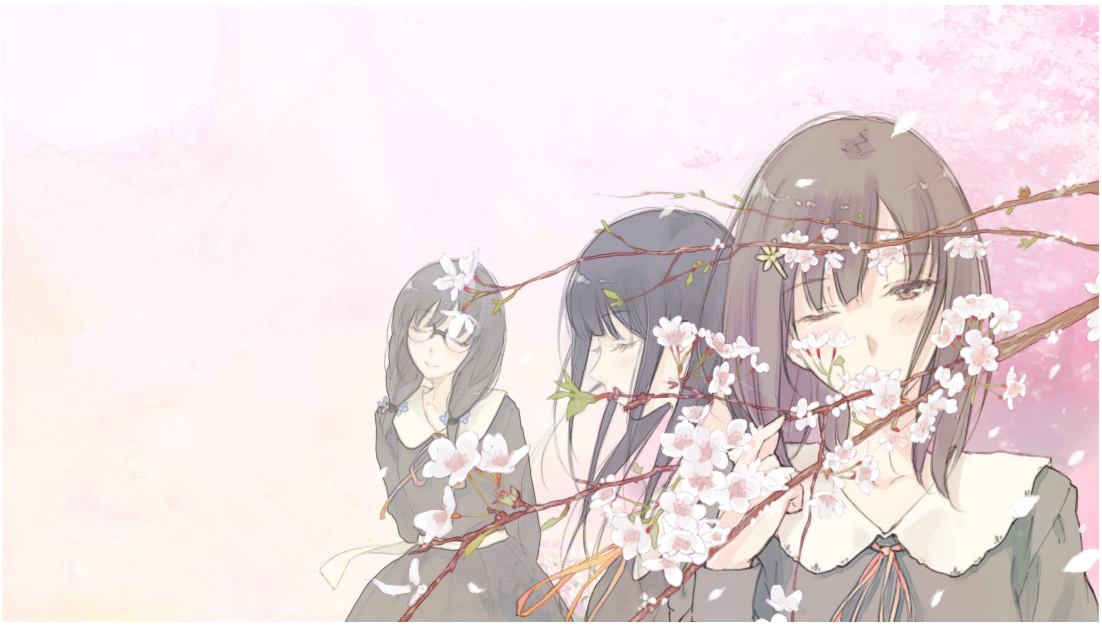
IG 社的剧本主要由三个人负责，其一是**饭田和彦**，负责了 IG 社的处女作也是成名作的恋狱月狂病；其二是**铃鹿美弥**，负责了 IG 社的门面壳少一系以及七凭之祭的剧本；其三则是**志水はつみ**，负责的是 IG 社的清水百合 Flowers 一系。

从文笔的角度来说三人都属于无强烈特色的类型，但是饭田和彦负责的猎奇分尸片段还是相当有水准的，无论是凛，还是楼子的死亡都相当有冲击力的。

与之相较之下铃鹿美弥对于猎奇桥段的描写与想象则是有些不足，但是铃鹿美弥在剧本中插入诸多暗示性故事的手法却是弥补了这一部分的缺点，比如壳少中葛城心的小说、天少中黑矢尚织的小说等等等等，而且虽说 IG 一系的作品都少不了分视角的故事讲述，但是铃鹿美弥负责的虚少与天少中分视角的讲述尤其之多，以至于二周目、三周目都还有文本的追加。可以说，铃鹿美弥负责的猎奇，对于角色的死亡仍然是敬重地将她们的肢体取下，但是饭田和彦的猎奇，则是要对死去的角色更加残忍地展示给大家。

最后，负责清水百合的志水，由于跟她的两位前辈负责的内容完全不相干，因此比较起来只剩下对于细腻感情的描绘了。必须承认，志水对于青春期少女种种思索的刻画还是相当细腻的，尤其是与各类文学经典作品意象相结合后，少女相思更添上一层梦幻，这一点与借助暗示性文本的铃鹿美弥某种程度上是不谋而合。而且从 Flowers 系列的对话设计的方面看，志水在文学作品跟电影方面的知识还是相当广博的，其中也包括各种豆知识。

必须要提到的一点是，以上的叙述都是挑选了三位脚本家最擅长的部分，但从其本身构架故事的功力来说，则是要令人



志水笔下的 Flowers，清水百合的名作

失望些了。负责恋狱的饭田和彦并没有拿捏好高城七七的角色位置，其导致的直接结果就是秋五本应该占据的侦探角色位变得格外尴尬，反倒显得像是被情报追逐的情强哥了；负责壳少一系的铃鹿美弥在故事的构建以及故事叙述方面则更是灾难，作为虚少封面女主的雪子在塑造上非常糟糕，而且在大主线剧情上几乎查无此人，基本上就是为了套皮冬子而存在的工具人，甚至不如出现次数寥寥的未散，天少中整个故事的构建更是草率，天少本身都是为了结尾一点醋包的饺子；与两位前辈相比，志水反倒是整个 IG 社里最会写故事的了，尽管春篇的感情线非常突兀，但是志水的功力是在不断进步的，夏篇不再继续搞百合三角恋后大受好评，秋篇更是继续挑战自我，写下了相当有水准的悲情故事。不过 Flowers 完结后，志水作为自由写手辗转各个 Gal 会社，但似乎也没有创造下比 Flowers 更杰出的作品，也不知在杉菜水姬下次奖励自己做清水百合的时候，会不会再回来找志水合作呢。

谈完故事性的方面，接下来就该谈谈 IG 社引以为豪的立绘 CG 了。IG 社社长**杉菜水姬**负责了所有 IG 社作品的原画，大部分印象深刻的 CG 都出自其手。早期杉菜水姬的画风受自己在 MINK 社中的前辈 INO 影响，在恋狱中可以明显看出，大部分角色的眼睛都还是当时流行的直竖眼（不确定具体如何称呼，姑且这么叫吧），即没有明显上下边界，而是与上下睫毛的位置直接相连的画法，角色的脸型也较为圆润，

画集濡乌中杉菜水姬的早期作品

壳少时代也基本一以贯之，而到了虚少时期，沉寂了 4 年的杉菜水姬的画风已经发生了质的变化，人物脸型更加尖长，而眼睛则是更加细长，面部比例更加写实。不过对于看习惯了二次元大眼萌画风的人来说，总觉得虚少的杏子有些没睡醒，睁不开眼了。

与此同时，杉菜水姬还在奖励自己做清水百合系列大作 flowers，而 IG 社四年来最明显的变化也于此显现：水彩化的上色。当然，其实这本身并不是杉菜水姬自己的功劳，而是 IG 社原先主要负责上色的咖啡贵族退社，后进的とよ代替了咖啡贵族的位置，因此导致了上色风格的不一致。

据说社长杉菜水姬本人是一个相当务实的人，将大部分精力投入到了游戏制作当中，因此他本人从来不参加什么同人活动，咖啡贵族在社时，基本是由咖啡贵族参加 comiket，所以也很难看到杉菜水姬本人的实际上色功底如何。不过从杉菜水姬的 10 年的画集《濡乌》到 15 年的画集《花葬》，再到 20 年的天少和 23 年的恋狱 FHD，杉菜水姬仍然在精进，仍然在自我突破，杉菜水姬也是 IG 社画面立于不败之地的关键角色。

当然，关于美术方面还有许多细致的东西可以考究，比如构图亦或者立绘人体，但是本人在这方面并不专业，也不过是泛泛而谈，遂浅尝辄止。

说完 IG 社引以为傲的美术，那另一个永远不会让人失望的方面就是音乐。IG 社的音乐基本交给 **Manyo** 负责，而 OP 跟 ED 则是 IG 御用歌姬**霜月遥**跟后继的**铃汤**。Manyo 的钢琴曲既温柔又哀婉，无论是虚少的《棘》、《ツキノウロ》还是壳少的《Thin Purple》都像是在对听众娓娓道来。而 Manyo 不止擅长钢琴曲，也善用各

画集花葬中杉菜水姬的作品

种弦乐哄抬氛围，比如我很喜欢的一首天少的 BGM《エデンの少女》，以清冽的琴键徐徐引入，而后弦乐骤起，不绝的哀伤顿时填满乐整首乐曲。当然不只是弦乐，管乐也运用的相当熟练，不用多说想必大家也已经联想到了壳少 ED 琉璃之鸟的那优雅的萨克斯了。当然 Manyo 本身可以说是相当资深的音乐人了，负责过的音乐也不只是 IG 社一家，比如石头门 0 的插曲《星の奏でる歌》，其温柔的琴键也充满了他本身的特色。而 Manyo 业务范围也不只是 gal，还参与过动画的配乐，比如让麻枝准彻底跌落神坛的《成神之日》就是 Manyo 与麻枝准共同负责配乐的，而且还参与了无职转生的 OP 作曲。

至于御用歌姬霜月遥更是在 gal 业界四处都有她的身影，从 IG 社的恋狱月狂病到柚子的夏空彼方再到枕的 H2O 和 Key 社的 Kud Wafter，她的歌声在 gal 业界占据了绝对的一角。其声音清脆空灵，高音部分尤其清丽，与 IG 社的作品可以说是相当适配的——无论是对于本就以唯美清新为印象的 Flowers 系列，还是对于 IG 社残酷而美丽的猎奇诸作来说都是如此。

而后继的御用歌姬铃汤也参与了虚少之后的每一作。如果说霜月遥的高音部分会有些尖锐，那么铃汤的声音则是更平滑，相对于霜月遥的声音要更加厚实一些。不过在与霜月遥合唱的 Flowers 的曲子里似乎会有意配合霜月遥，但二者的声音还是基本能够分的出来，毕竟霜月遥的音色还是很独特的。但在独唱的久远之茧中，就可以明显听得出来铃汤一般歌唱时的音色，要比在唱 Flowers 中的 Fairy Wreath 等曲子时更加厚实和温润。当然，依旧是一等一的动听。

同样的，本人对音乐方面的知识更是一点没有，不过侃侃而谈，讲讲大抵情况。

壳少 TE 结束，优雅婉转的萨克斯与琉璃之鸟一同盘旋

最后来谈谈 IG 社的游戏性，这一点我想应该是广大 IG 社玩家最想吐槽的地方了（仅次于铃鹿美弥的故事）。IG 社对于 galgame 所谓的游戏性有其独到的见解，说白了就是选项多，很多，很复杂，这一点颇有上古 galgame 旧作的遗风，比如 Kid 的秋之回忆 1、Never7，DO 的家族计划等作品也是填充着各种各样的大量选项，或有用，或无用，但是都加剧了进入对应角色线路的难度。这一点则是与近些年选项愈发直白、越加关键的趋势相背离（大概吧，至少近些年的诸如拔岛、摸鱼，再近一点的樱之刻都是这样）。只是对于上网搜搜攻略就能进入对应线路的当下，IG 社的作品多少有些不合时宜了——直到天少、Flowers 冬篇，选项依旧很多，但相比于壳少时期，已经精简了许多。

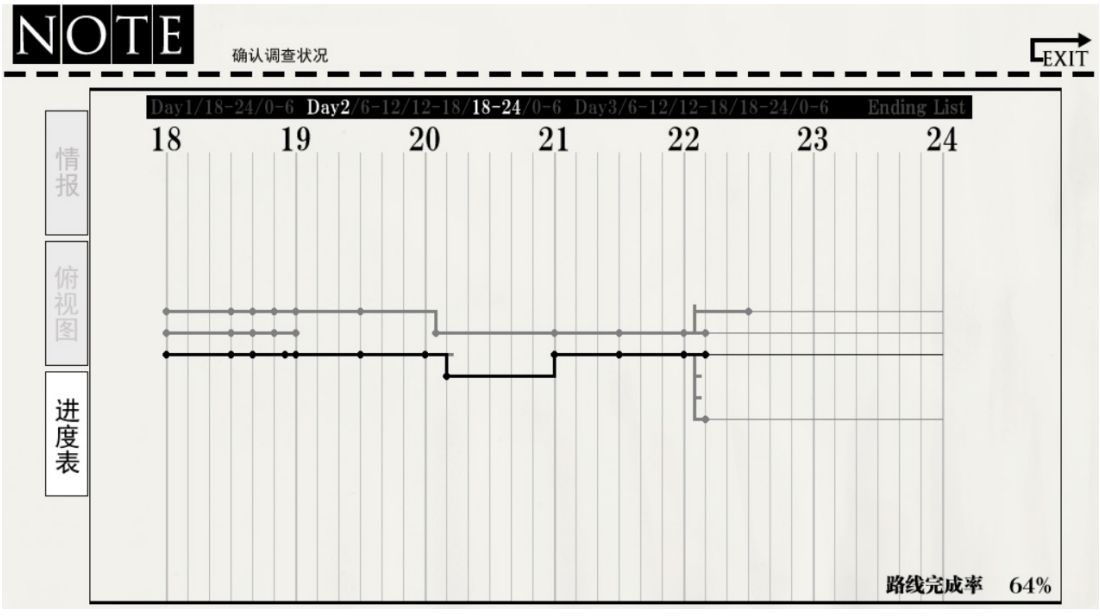
提到这里，则是必须吐槽一句 IG 社的

Ctrl 了。众所周知，为了尽可能方便地跳过剧情直达选项，往往需要依靠 Ctrl 或者跳过的功能来跳跃大篇幅的文本，但是，IG 社的跳过功能着实有些太不友好了——直白的说就是太慢了。以作者的亲身体验，收集壳少全结局耗费了整整一天时间，除却非常繁杂的选项与地点选择，剩下的大部分时间全部耗在了文本跳跃上。更不用说到了虚少时期 IG 社开始走起了新路线：多周目结局。虚少里为了通 TE 就需要从头开始过一遍文本，而这时 IG 社极慢的文本跳跃就会开始左脚绊右脚，更不用说 IG 社非常喜欢在二周目中添加新的文本，到了天少甚至还有三周目追加文本。

话再说回游戏性方面。IG 社无论哪一部作品总会或多或少带些推理性的元素，因此也就有了壳虚天中颇像一回事的笔记功能和搜查环节。只是壳少的搜查环节中如果少获得了某项证据就会直通 BE，这种做法作者觉得还是一言难尽，好在到了虚少中，这样的情况就被改善了，取而代之的则是铃鹿美弥的剧本完全支撑不起这样的搜查系统了。

再然后提到游戏性就更不得不提的就是 IG 社的七凭之祭了。严丝合缝的时间系统基础上选择地点移动、人物交互、场景探索，哪怕只是额外的对话都可能会影响剧情的选择，很难想象在没有攻略的基础上要如何收集完成全部 CG。对此评价也只能是 IG 社确实有尝试在构筑有一定游戏性的悬疑游戏，但是结果不尽人意。

到这里，IG 社的特色基本也都介绍完毕了，基本从剧情到音乐再到美术都差不多涵盖其中了，最后则是一点点感想了。IG 社在现如今的 gal 业界可以说是相当特立独行的存在，姑且不说一直在坚持的昭和 × 侦探的创作思路，单单只是卖游戏不带特典这一处就已经与现今 gal 业界相差甚远了。而且 IG 社的产出也相当少，到现在为止满打满算也不过 10 部左右，更不用说 Flowers 还是四作分割的短篇。Flowers



七凭之祭复杂的进度表

产出时期尚且一年一作，到了制作天少、恋狱 FHD 的全价作，则是要到 3 年甚至 4 年才能有所产出，现在的情况也不知道 IG 社的新作跟 PP 的汉化哪个会先来，但是从一开始决定走上这样一条路线的杉菜水姬恐怕也没有想到 IG 社能一直活到现在，活到即使猎奇作没有出路也能搞美少女百合活下去的今天。话虽如此，像杉菜水姬这样喜欢奖励自己、特立独行的人，也不知道会不会在看到业界靠美少女百合维生的情景后，二度做出十多年前决心制作 Flowers 系列时再辟蹊径的选择。但是那也不错，毕竟杉菜水姬依旧是大家认识的那个热衷游戏制作、埋头苦干的杉菜水姬，既然杉菜水姬喜欢慢工出细活，那我也只能一边期待着下一作的剧本不要是铃鹿美弥写的，一边祈祷着 IG 社能多活一天是一天。

毕竟只要 IG 社还没倒，那业界离完蛋的那天还远着呢。

青空之羽掩映的梦樱千重
——漫谈漆原雪人的创作流变

雫

我们对作品的评价往往是对其优点与缺点的认识集合。虽然不同人的审美尺度存在各式各样的偏差，但在评价的样本量足够大足够广泛的前提下，我们依然能够从评价中撷取大部分人审美倾向的交集。

不妨将这个论断放在 galgame 的语境下理解。依托于「业界多数写手编织故事的基本功底都很差劲」这一前提，中文玩家进行批评的门槛较于传统文艺来说大大降低。不论语言功底和理解能力如何，玩家在网络社群发表观点时很少会受到诸如他人视阈与自我立场的掣制，这一现象导致了 galgame 评论在数量和角度上具有多元性。换句话说就是，「评价的样本量足够大足够广泛」在 galgame 的语境下是成立的。因此利用最开始的论断，我们便可以得出结论：了解大部分玩家对（某部）galgame 的某些共有的评价标准是一件较为容易的事情。

Bangumi 的评分统计有一个名为「争议度」的指标，在漆原雪人的集大成作《さくら、もゆ》中，这个指标的等级是「你死我活」。由此可见，很多玩家对雪人可谓是怨念颇深，吹和黑之间隔了一层厚厚的障壁。倘若某人愿意从整合的角度去细细拂过大多数人对本作的指摘和赞美，他即能发现这些观点都奇迹般存在于某个狭小的区间。

雪人黑：

雪人语，废话多。你告白，开玩笑。问十夜，好好听。谈奉献，要牺牲。抛设定，自感动。虐真红，虐小黑。炼钼披，鲨鲨鲨。

雪人 ÷：

雪人语，童话风。搭配忍，氛围好。有诗意，有悸动。传思念，暖心田。虽坐牢，不辜负。祝魔法，永相伴。loli 控，鲨鲨鲨。

作为一名评论者，你可以选择靠边站，也可以选择辩证看待。但需要指出的一点是，个体审美的尺度，或者说是「电波」的频率，不应该被单方面的优劣评判束之高阁，一双所谓「寻找美」的眼睛有助于你摆脱非此即彼的心态。譬如说，你讨厌雪人语，但喜欢童话风，那么你可以怎么评价摸鱼呢？你可以在斥责文本信息密度低的同时承认文本叙事在氛围渲染上的突出功能，然后在两相权衡中决定自己的态度。假如你实在忍受不了雪人语的摧残，你当然可以随意斥责；假如你觉得童话风实在太有沉浸感了，雪人语根本影响不了我，你当然可以不吝给高分。但最好不要出现「我讨厌雪人语，觉得童话风也很有沉浸感，但为了佐证我讨厌雪人，我就把童话风归结为雪人语的副作用然后忽略它继续攻击」这种情况。感受到的美是不会因为你因各种言论而产生的态度倾向消失的，倘若你觉得好，大大方方地承认它，然后再叙说自己觉得这个优点在自我评价的尺度上不值一提。能在遍地污泥里寻找到美的一瞬并愿意把握它，我认为这是个体审美的一个良好态度。

回到原来的话题。对某部作品的正反意见如此荟萃集中，这在「评价的样本量足够大足够广泛」的 galgame 圈算是一件稀事，尤其是在摸鱼被划归为所谓「剧情作」这一前提的基础上。事实是，这种现象恰恰反应出了漆原雪人在创作方面的固化与偏执（恒定不变），自他 11 年藉由《いろとりどりのセカイ》走进大众视野之后，玩家们给他贴的标签就从未改变过：他只会在 te 写经典的双男主叙诡，他对牺牲和原谅的桥段情有独钟，他天马行空地发散自己的头脑后随意拣起其中一根线索，玩笑般贯通了一个故事。

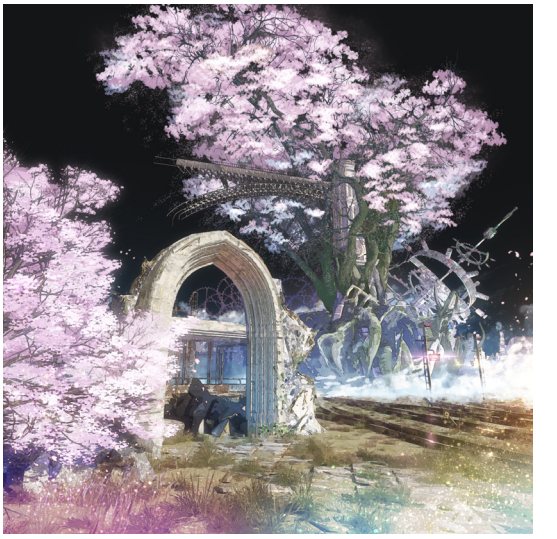
从雪人恒定的创作风格与玩家应有的审美态度这两个角度来观望漆原雪人的两个代表作（鸟鸟系列和摸鱼），我们或许可以更为理性的评判这位写手本身，并寻找到最开始所说的「大部分人（对雪人的）审美倾向的交集」。

漆原雪人一定是一个寂寞的人，喜欢

半夜在 X 上自言自语却没人回他，喜欢莫名对着十夜发癫，喜欢写女孩子独自一人在深夜哭泣；漆原雪人也一定是一个温柔的人，描摹着那些在以温柔为底色的世界里的那些温柔的人事物，喜欢「因为真红很可爱所以要弄哭她」，却又在故事的终末赋予泪痕以欢笑的意蕴；漆原雪人更是一个「大脑比天空更加广阔」的人，我相信他曾在梦的夜之国里见到过漂浮着月亮残骸的夜空，曾跟随着巨人的脚步踱过永不落幕的春天，曾近赏过漫天樱舞下的昏黄车站。浪漫，温柔，纯粹，无拘无束，这或许就是他笔下的故事能溢满幻想风的原因：世界本身就架构于纯粹的意识漂流，而在此之上的加工构建也不免会沾染一些飘渺的气韵。以鸟鸟为例，这个故事所在的世界是嵌套的，是轮回流转的，是由青空之羽与津渡钟声一同演绎，无处不飘逸，无处不轻盈的。

不过，漆原雪人却是一个「会编故事但是不会写故事」的写手。他在自己数十年的人生里用大脑构筑起了一座云雾缭绕的设定庭院，某日，他欣喜地尝试，或是说妄图，走近这座庭院去揭开它的神秘面纱。他用笔描摹出了道路。他走到庭院的门口，推开了大门。里面呢，什么都没有。雪人急了，FAVORITE 催着他交付庭院，他却不知道该怎么建构出与幻想风的外表相匹配的幻想风的装潢。眼看交付的 ddl 迫近，他自暴自弃地从自己以往跋涉过的众多庭院那里要到了许多蓝图碎片，在一系列排列组合和缝缝补补后，《いろとりどりのセカイ》诞生了。

不妨把这个略显抽象的譬喻放在鸟鸟的语境下理解：这个故事的背景很有幻想风的韵味，但故事本身的主题，情节，人物及其动机的编织基本都属于对 galgame



这一载体的必备要素的妥协：有五个女主，有剧情锁，有混乱的家庭伦理关系网，有那些俗滥的校园欺凌和拯救桥段。解决问题的方法依靠信手拈来，推进故事的招式令人昏昏欲睡，甚至于这个故事的肇始，都只是因为一些无关紧要的小事和想法。为什么会这样呢？因为这个庭院本来是要给雪人和真红共度美好时光的，自用的东西自然不需要什么清晰稳健的细节脉络。

现在，雪人要把自用 99 新的房间让给各式各样口味刁钻的玩家来体验，玩家可不会为粗糙的细节买账。玩家只会发现，这样美好的框架却被匆忙且水平不足的雪人塞了一个经典乃至俗套的样板。更令人难以忍受的是，玩家发现自己操纵的角色不是用来给自己代入的，而是雪人本人的代餐。这就和 NTR 作的原理差不多了，雪人压着玩家的头，让他们眼睁睁看着本应与自己许下良缘的真红被雪人（悠马）拐走了。货不对板加上玩家自我意识觉醒，雪人被狠狠攻击也就成了必然。

总而言之，雪人的文字特点可以归结为「在幻想的框架里加入俗滥的要素，同时并不收敛自己的意识在故事里的投射」。

雪人总归还是想写出一个完美的故事，要不然他也不会将一模一样的套路在摸鱼里优化并重演一遍。我们可以在鸟鸟和摸鱼中处处看见这种才能和想法不匹配的矛盾：他抛出了纷繁设定却回收不了，他力图渲染出独有的风格却沦为了废话，他将自我思绪统统灌注进键盘却无视玩家。这些被大量攻击的缺点其实是他建造幻想楼阁的副产物。

是故，不同人跋涉过他撰写的故事时，就会因为审美尺度的不同而对他有截然不同的评价：和雪人一样秉性飘忽的玩家会愿意挑开雪人语的帘幕，一窥身前的庭院外观之绚烂；平常喜欢理性审慎评阅故事的玩家就不会俯身聆听雪人的那些废话，一见到低质装帧就急着把他拉进采购黑名单。不管怎么样，「想象」本身是美的，绝大多数人都不能否认这一点，我们品鉴文艺作品就是为了寻找美与自己的共鸣，这也是我多次强调的「大部分人（对雪人的）审美倾向的交集」在优点方面的体现。至于缺点，以及在此之上的认同问题就要看容忍和接受度的个体差异了。

至少就我而言，我期望着雪人能让幻想与笔力齐步并驱，我希冀着我可以在不完美的幻想世界里寻求到雪人「想写出一个完美的幻想世界」这种思绪的纯粹。而我在通关《いろとりどりのセカイ》和《さくら、もゆ》后，发觉自己已经寻找到了这份纯粹。

由此我们可以较好地预测真红的运动轨迹。
至于分析明日香应采取何种空竞战术，请参看下一篇文章。

划过苍空，飞向彼方

——《苍彼》空中竞技技战术进一步分析

a2 2b 9s（被腓特烈欺负的特蕾莎）

前言：空竞战术与空军战术的异同

苍之彼方的四重奏中的空竞的一些技战术（不管是最基本的速度型选手俯冲加速，还是乾沙希的飞高战术等）都取材自现实中二战至冷战前期空军战术，这件事网上的苍彼粉丝们已经提过很多次，但疑似很少有人从这一思路进一步分析推进苍彼的 FC 战术，所以本人选择赌上作为雷批的荣耀（划掉），在这篇文章中分享自己关于 FC 战术的看法，并尝试超越游戏本体所提到的 FC 案例和技巧进一步推进 FC 战术理念。

值得一提的是，本文主要分析苍彼本篇共通线美咲线和 EX2 的 FC 案例。什么你问我我缺的 Asuka 这块谁给我补？哥们我是真喜欢明日香（甚至可以称得上整个二次元最爱的角色），但兄弟，你不得不承认明日香线的 FC 写的质量远不如美咲线的好，出现的战术也逐渐脱离空军能量战法这一基本逻辑，变得有些……奇怪（最终解决方案是把平衡器关了你告诉我这是什么意思呢？恼）。

至于为什么作为旮旯给木的苍彼和军事扯上关系了呢？因为~~臭军迷和旮旯批的垂合度极高~~两者都涉及空中飞行物体的缠斗与博弈（听起来好像是废话但的确如此）。

在讨论一个飞空士的能力时同样绕不开讨论战斗机性能的两个基本指标：

1、速度与加速（产能）能力

2、回转半径以及盘旋率（角速度）

其作战的底层逻辑也类似：FC 是摸后背，空战是咬六点。

不同之处在于：

1、苍彼里人物作战没有远程能力（只能近身才能摸后背）

2、苍彼里展现的回转半径相较于现实飞机小得离谱，也并没有着重描写不同飞空士回转半径的差距，设定里所提到的灵活程度好像完全只侧重于盘旋率，而事实上回转半径也是一个重要的性能，本文会将其一并考虑进去。

3、FC 中不止有格斗可以得分，飞得快摸浮标也可以。

4、苍彼中无论是战斗型还是速度型，相较现实中的飞机都能显著更快地达到极速，而且疑似向上飞还能加速（功重比在任何高度都超过一，离谱）。这四者使得 FC 和空军战术并不完全互通。

一：空军能量战法简要介绍、不同类型飞空士与现实中不同种类战斗机的对应关系、以及用能量战法剖析乾沙希飞高战术

能量战法是古早时期空军的一种作战理念，其中最核心的概念「飞机的能量」可以简要的理解成飞机在当前状态下的机械能（确信），有高度和速度两部分。越高，越快，能量越高，而通过爬升或是俯冲可以实现高度和速度的转换。由此得出本文第一个结论——

能量高的飞机在能量低的飞机面前天然有极大优势，FC 里亦然。

高能量飞机有无数种办法处理低能量飞机，低能量飞机则几乎没有办法主动攻击高能量飞机（或者说这么干就是找死）。最典型的战术就是高能量飞机从高处俯冲而下，对低能量飞机进行攻击并迅速回到高空实现一击脱离，在此过程中后者追不上前者，只能看着它打了就走（俗称 BZ 战法）。FC 中同样如此，具体解释见后文的乾沙希飞高战术分析。

在这一基本逻辑下，能得出本文的第二个结论——

不同性能的飞机有不同打法，即能量机与狗斗机，可直接对应于 FC 中的速度型和战斗型。

能量机极速快（又称储能、存能能力强）但回转半径大（不灵活），格斗型极速慢（存能能力弱）但回转半径小（灵活）——不难发现几乎可以完美对应苍彼设定中的速度型和战斗型。在能量相同的情况下，格斗型相较能量型有显著优势（很好理解也很符合直觉）。

值得一提的是，苍彼中还多了一个设定：即速度型加速更慢，战斗型加速更快——加速能力实际上对应现实空战中的「产能能力」，而在现实中能量型和格斗型飞机实际上是前者产能能力高于后者（这导致现实空战的能量理论如果直接套到苍彼 FC 上会出 bug，后文会打补丁，毕竟假如速度型加速也快的话那战斗型没得打了，打一开始就追不上速度型，这个设定也算合理）。故而能量型想在战斗中击败格斗型就必须建立起能量优势。

如何积攒能量呢？能量是由发动机提供的，理论上不管朝上朝下还是平飞能量都会一直以恒定速率增加，但考虑到空气

阻力存在，速度高时能量损耗也大，所以如果想要积攒自己的能量，爬升会比平飞更有效率。映射到苍彼 FC 自然得出结论：速度型面对战斗型建立优势的最好办法就是——

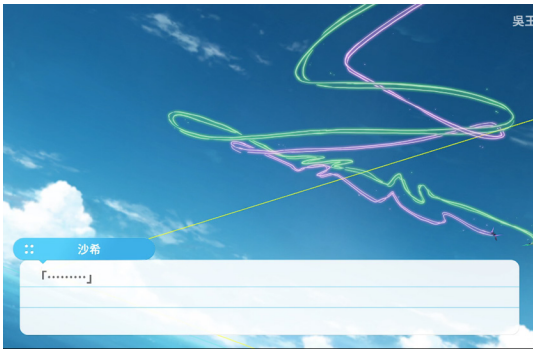
爬高。

乾沙希又在爬高 .jpg

大 boss 乾沙希那一套就是这么来的，核心就在于建立能量优势。

那有人就要问了，按你前文说法速度型不是产能更慢吗，两边一起爬升的话应该是战斗型能量更大啊？的确，前文提到了这个 bug，所以我个人认为只能理解成苍彼 FC 建立能量优势的逻辑是：速度型只要往上飞的时间够长，虽然一开始能量更低，但由于战斗型很快就达到极速，而速度型有极速优势，所以最终速度型的能量会超过战斗型。现实空战则不同，只要爬升，能量机就会开始建立能量优势。这一点在苍彼中能成立多亏了「飞空士相比战机能更快达到极速」这一点，前言部分已提到。

来看看乾沙希建立能量优势之后的做法：



乾沙希在上升完之后改平飞，之后又改俯冲，实际上如果按照现实中的空战案例，这个时候乾沙希直接俯冲就能甩开真藤了，真藤追不上她的。苍彼这里设定是真藤还能尝试绕到前面去拦截她，故而我这里打第二个补丁，即苍彼里的极速并不是绝对的，飞空士可以短暂的超越极速，这里的极速应该指的是某种稳定速度（从剧情上看也的确如此）。但总之乾沙希这时已经建立了能量优势，真藤只要不尝试去拦她就会被甩开，如果尝试一直拦就会像游戏里那样被一路压到海平面。

二：进一步剖析吊对手能量的方法

上文提到的建立能量优势的过程有个更广为人知的称呼——吊能量。单纯的直线爬升有时并不是一个好的吊能量的方式，现实空战中，直线爬升意味着你会被咬尾，你建立的那一点点高度优势大概率还在对方机炮射程范围内。苍彼 FC 中，从刚刚乾沙希 vs 真藤第一回合吊能量的过程可以看出，真藤作为全能型有加速优势，所以一开始是能追上乾沙希的，也因此拿了两分。故而直线爬升在苍彼 FC 里也是有缺陷的。从后面的剧情可以看出乾沙希这里是在故意放水让真藤拿这两分，就是通过直线爬升放的水。那么第二回合乾沙希不放水了，我们看看她是怎么更好的吊能量的：

讲句题外话，我自己推到这里的时候有点绷不住，~~因为我本人是战争雷霆德系玩家，~~**因为这个战术过于经典了——螺旋上升，典型的吊能量方法**，~~常见于我们德系的 Bf109/K4 战斗机，所以乾沙希本体根本就是一架 Bf109/K4 罢~~，在现实空战中一般能量机在回转（也就是螺旋上升中的螺旋）过程中能量损失会更小，所以能更快建立能量优势，但在苍彼中好像没怎么提速度型和战斗型在回转机动时存能能力上的差距，我在这里姑且加上这个设定，即速度型存能更好。就算抛开这一点不谈，一边螺旋一边上升也可以让对手更难咬住尾，在苍彼 FC 中也就是更难让对手碰上背。

三：对于乾沙希爬高战法的补充分析

讲到这里我们算是把苍彼游戏本体中提到的这个最重要的 idea，也就是乾沙希的爬高战术的原理剖析清楚了。这里不得不提的是，苍彼游戏本体中对于能量优势如何导向空中对抗时的优势想象力太贫瘠了（当然也确实都被设定圆回来了）——讲来讲去居然就是一个「在上面，所以对手得背着我飞，就把后背漏给我了」，解决方案的想象力也太贫瘠了，就是「倒过来飞」，就像是现实中战斗机被咬六点之后怎么反杀，方法是加一个背部的自卫机枪——不是说不合逻辑啥的，确实有用，但不够优雅（狗头）。

前者「对手得背着我飞」实际上就是前文提到的 BZ 战法，俯冲下来，尝试抓一下后背，抓了就跑重新爬升回去，这一过程中，对手因为后背对敌无法反击，自己爬升逃跑的时候有速度优势对手追不上。除了 BZ 战法，现实中还有一种常用的办法就是一直吊能量把他能量吊空到失速下降，不过正如第零部分提到的，苍彼里飞空士人均是功重比大于一的超人，疑似永远也吊不空能量。

四：一些简单的机动动作、能量劣势时的反杀以及重新整理苍彼的格斗基本逻辑

本节将开始尝试超越苍彼本身内容的空竞技巧，尝试自己推导出更全面的空竞逻辑。我会基于现实中空战的一些机动动作切入。

首先，我在此补充两个概念：**瞬盘与稳盘**。这个概念苍彼本体中没有提过，我在此添加进来（毕竟只要符合物理规律就应该满足这一特性）。即任何飞机（飞空士）都有一个合适的特定速度，在这一速度下回转率最大（被称为稳盘），而部分情况下飞机（飞空士）可以通过大幅度损失能量短时间内拉出一个极高的回转率（被称为瞬盘），现实中的飞机经典例子是眼镜蛇机动，苍彼 FC 经典例子是空中回弹。而对于大部分飞机（飞空士）来讲，不失速的情况下速度越慢回转半径越小。补充

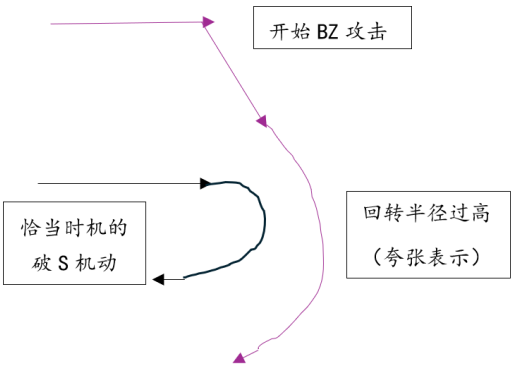
了这个基本特性之后，我们接着往下看：

能量劣势时，反杀的方法只有倒着飞吗？从现实空战的角度告诉我们，并不是。这里引入第一个基本机动——**反向殷麦曼回转，又称破 S 机动**。

向下俯冲的同时向后回转，画出一个 C 型（图中其实是正向的殷麦曼回转，即向上拉升然后回转，反向的找不到图了），为什么要这么做呢？在速度型有能量优势对你进行俯冲 BZ 攻击时，本身的速度优势再加上俯冲时高度转化为速度，大部分情况下这时速度型（能量型）速度会快的离谱。这会导致：

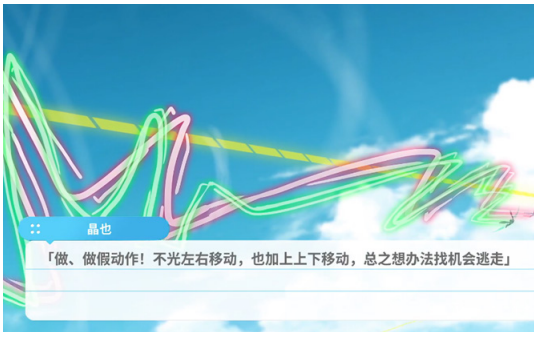
1、它的攻击窗口很短，本身 BZ 机动又需要一击脱离很快重新拉起爬升（现实里是因为此时速度远大于最大空速，阻力极大，所以如果保持这个速度平飞射击太久会导致能量损失太大。苍彼里是因为如果速度型跟格斗型陷入缠斗，那先前所有吊能量的努力都白费了，所以也必须很快拉起）

2、它的回转半径极大，回转率也大概率不如你，这个时候，一个恰当时机的破 S 机动可以完美的使你避开对方的 BZ 攻击



但假如对方和你的接近率控制的过于好，BZ 机动时俯冲角度也没有那么大，你做破 S 机动就未必能甩开他，怎么办？

此时我们介绍第二个基本机动——**防御桶滚**。



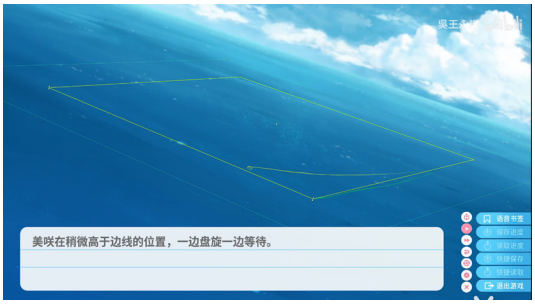
苍彼里其实也有类似的东西，就是所谓的钟摆机动，桶滚是一个比单纯左右摆更好的防御方法 。

这样做有两个好处，第一个可以更难让对手咬尾（碰后背），第二个可以迅速降低自己的前进速率（游戏里似乎没有提飞空士的减速能力，我姑且认为和加速是

一样的，也就是说速度型减速更慢），从而，要么对手跟你一起转，一起耗低能量，速度慢下来后，战斗型加速快的优势就体现了。可以反控制高点建立自己的能量优势；要么对手不跟，直接往前冲，假如对手此时是抄近路来的，那它超过你没有用，只能重新爬升回去，算你躲过了这次 BZ。如果它不是抄近路来的，那就会有点棘手，你需要看准恰当的时机在对手从你螺旋中间经过的那一瞬间咬住他和他缠斗（当然从剧情里的表现看，如果乾沙希摸到浮标有分数优势，那她会永远保持在高空，不会冒险和你下来做 BZ 战法的）

如果实在被咬尾咬的很紧，桶滚对面也一直能跟住怎么办？那就很难处理了，你可以尝试眼镜蛇机动等等奇妙的偏门招式，但大概率凶多吉少，毕竟能量劣势下格斗就是会落入下风的，尤其是从苍彼 FC 那几张 CG 看起来，飞空士回转半径人均锐角转弯（

暂时抛开能量劣势下的反杀这一情形，我们来关注一下另一个情形，也是最为常见的情形，即——**对头**。



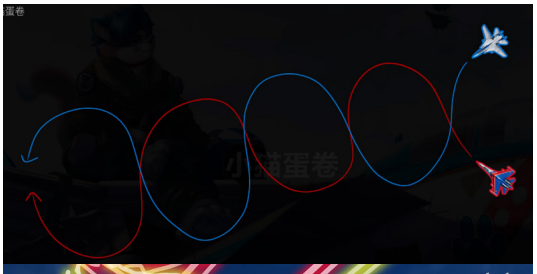
如图，就比如美咲 vs 乾沙希这一场（或者说任意一场 FC 案例，只要不是两个速度型对抗基本上开局都是这个情形起手，一人抄近道一人摸浮标），美咲选择抄近道在第二线防守乾沙希，就形成了一个对头的情形（美咲在空中盘旋可以视作其正对着乾沙希），那么这个时候应该怎么办呢？

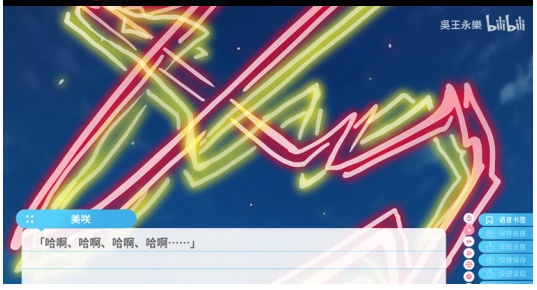
按剧情里的常见情况，两个战斗型基本上就直接对撞上然后进贴身缠斗了，看似没什么好说的，实际上我们可以把它分成三个情况：

1、两个人直接迎面撞上：按苍彼的设定，两个人迎面撞上会互相被弹开很远，如果两人同时调整好姿态，那么重新回到一开始对头的状态，如果一人率先调整好姿态，那么就变成一方咬尾并且具有能量优势（率先调整好姿态的那一方比对方更早开始加速，也就是更早开始储能）。

2、两个人朝相同方向回转：擦肩而过时如果还是撞上，那么和第一种情况一样，如果没撞上，那么会绕出一个**单环**：

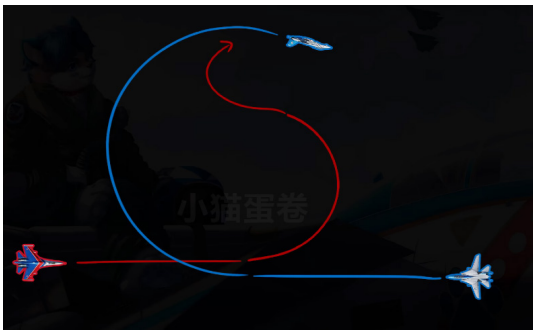
假如两者回转半径相同，那么就会重新创上再次形成一个对头情形，此时如果两人一直保持对头时朝相同方向回转，那么要么一直绕着这个单环转圈（直到分出胜负）要么一直向前，形成**剪刀机动**：





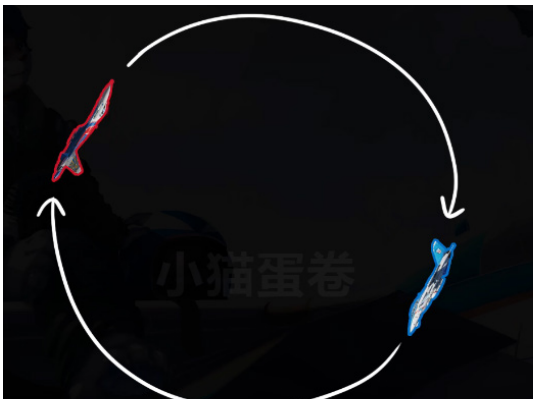
这段明日香 VS 美咲的 CG 就能看出，苍彼 FC 里的确存在剪刀机动，只不过苍彼的剪刀机动回转半径太小了而已（但再小也能比大小）。

剪刀机动其实可以看做由很多个单环形成。**在单环情形中，最重要的性能是回转半径，回转半径小就能咬住对方的背。**如图所示：



3、两人朝相反方向回转，此时会绕出一个双环：

不过你注意到苍彼 FC 里好像很少出现双环，这是因为双环多绕几圈之后会变成一个环（实质上是两个半径和圆心极为接近的双环）（这是空军战术的现成结论，证明略）如图：



而因为苍彼里回转半径都特别小，双环会迅速达到这种一个环的稳定形式，这一个环半径通常已经小到伸手就能够到对方干扰对方飞行姿态了，所以苍彼里好像不会有稳定的双环格斗出现，从 FC 的 CG 上看缠斗好像以前文提到的剪刀机动居多。故而这种情况不再继续分析。

综上所述，在对头时，双方能量差不多的情况下，回转半径是最为重要的指标，回转半径小的那方可以碰到对方的背。建议诸位飞空士苦练回转半径，完成锐角转弯。

五：碎碎念（后日谈）

本文的内容与画风可能和旮之晃刊物的其他文章有一些啸出入（难绷），在研究素 - 诗 - 刻的带哲学家，旮晃历史学家，旮晃文学评论家等众多超文艺超厉害的豪杰中混进来了我这篇奇怪的文章。为什么我一定要选择《苍彼》这个游戏里的 FC 呢？苍彼虽然不是我认为最优秀的作品，但在**超超超可爱宇宙第一无敌（不接受反驳）的 Asuka 酱**和其作为我的第一部长篇日本旮晃的白月光属性双重加持下，我可以明确说我最喜欢的旮晃作品是苍彼。更重要的是，写常规文评又写不过你旦旮晃大手子们（本人虽然时常自称资深白学家，但实际上相较于你旦各路豪杰还是逊色亿筹），故而挑了这样一个极其小众的题材（其实苍彼本身何尝不也是这样呢？剧情上可

能也就是常规废萌，真正让他脱颖而出的
还是热血空竞罢），希望大家喜欢 ^v^

最后放一张超可爱的 Asuka 酱。

不行了我撑不住了 Asuka 实在是太可爱了，怎么会有这么可爱的人啊嘿嘿 Asuka 我的 Asuka……雪碧社！再不出明日香的 EX3 我就和你爆了！呜啊啊啊啊（板载冲锋）

参考文献：

【《苍之彼方的四重奏》空竞（FC）全集（含 EXTRA2）】
https://www.bilibili.com/video/BV15j411V7JU
【空战狗斗理论：这个视频能助你打赢 80% 的人】
https://www.bilibili.com/video/BV1C44y1K7zg
【群里 JK 都能看懂的空战教学！来从鼠标走向桶滚⑧！】
https://www.bilibili.com/video/BV1bG411s75U

月白晕染的世界

凑斗春和

嚓，嚓——

声音从很远的地方传来，仿佛隔着许多页书。

不甚分明。

这好像不是落雪的声音……？

雪屑相撞的声音应该更为安静。这是某种粗糙的东西在相互摩擦。

「下雪了呢，哥哥。」

头脑昏昏沉沉，好像仍沉在梦中。

「这座岛上雪很少见呢，不想出去玩吗？」

我的妹妹，拉起了我的手。

如坠雾里，迷蒙不清。是在向外走吗？我只能随着她的拉扯前进，不管要走向的是雪中或是地狱。

「对不起呢，妃。因为理央要忙的事实在太多太多了。」

意识逐渐回笼。眼前的是同居一座图书馆的元气少女，伏见理央。

是我和妃的同伴，所以来邀请她也是情理之中。

理央一如既往的面带微笑，说出的却是抱歉的话语。

「是呢，理央虽然在笑，但笑容中隐含孤独与悲伤哦。

「因为面对琉璃和妃的邀请却只好拒绝呢，理央的心里在哭泣。呜——呜——」

芙蓉色的，楚楚可怜的女孩子。低着头绞弄手指。

「那，夜子又如何？」

「夜子酱还是一如往常，说什么都不肯出来呢。」

仿佛能看到那个画面。

蜷缩在书架深处的夜子，简直把自己埋进油墨味的山洞里。

「是吗，那就没办法了。」

暗子阿姨把我们送出门。

「阿姨也怕冷，就不和你们兄妹俩一起出去了。玩得开心。

「满意了就回来哦。外面很冷，千万注意不要感冒了。」

温柔的声音，饱含着对我们的关切。

「都转了一圈，结果有空的还是只有我们两个呢。」

「嗯。」

不过也正是因此——

附和着妃的话。只是，感觉还有几个声音没有听到。

活泼开朗到让人头痛的女孩子声音，和自信又麻烦的哥哥的声音。

推开图书馆的大门，外面一片银装素裹。

冷风风夹杂着湿润的凉意冲入我的怀里。

开始下雪已经有多久了呢？能把整个世界妆点成这么美丽的样子。无论是丑陋的双亲还是世俗的眼光，都被覆盖在了一片纯白之下。

「那么是感到寂寞了吗？」

呵呵。听到我的妹妹从鼻腔深处发出的笑声了。

虽然图书馆里也因过于空旷而冷清，但是没法和冬天的户外相比。妃的呼吸凝结成一缕缕白雾。

「怎么会呢。」

「我可是好不容易能和琉璃两人独处了。」

妃上前两步，拢起松软的积雪。我才发现她只在外面加了一件外套，里面还是平时的装扮。我不禁怀疑那层薄薄的黑丝袜能否抵御刺骨的寒风，妃却一副全然不在意的样子。

站在纯白的雪地里，黑色丝袜裹着的双腿像蘸满墨水的羽毛笔。小皮靴在雪地里留下一排脚印。

眼睛像深邃的绿宝石。

金色的长发，是雪地里的唯一暖色。

「哥哥，我们来堆雪人吧。」

既然她不在意的话，那作为哥哥，我只要陪着她就行了。

我将雪滚成球，在手中揉成雪人的身子。妃的手比我小一点，她做的雪球当做雪人的头正合适。很快，两个没有手臂和脸的雪人素胚就出现在我们跟前。

妃笑嘻嘻地把它们摆成一排，向我推过来。

「琉璃你看，这两个雪人就像我们呢。」

的确啊。用同样的原料，经过相同的两个人的加工而诞生的，各自独立又联系紧密的两个雪人。

就像雪人哥哥和雪人妹妹。

就像四条琉璃和月社妃。

「不过，一般不是说像是我们两个的孩子之类的吗。」

「什么嘛，琉璃怎么能说我们的孩子这种话呢？我们不是兄妹吗？」

妃笑得像花一般灿烂，嘴里却说着自虐一般的话语。

「我们两人最多只能做到这种事哦。」

说着，妃将两个雪人推向一起。就算它们接触，已经将彼此抱在怀里，也未停止。

勉强塑造出形状的松软的雪根本禁不住施加在其上的力，两个雪人很快散架了，在妃的手里变成一团雪块，再也分不清彼此。

我们只能

「没关系的，我们再来一次吧。雪人这种东西，只要不融化，无论堆多少次都可以不是吗？」

从刚刚的残骸里，妃又拿起了一块雪，将它们在手心盘着。很快，又一个雪人的头完成了。

才过去五分钟，又是两个小小的雪人，排排站在我们跟前。

「琉璃觉得怎么样呢？」

「很浪漫啊。」

虽然不及妃和夜子，但我多少也是个铅字中毒者。那首诗还是读过的。

将我们一齐打破又调和；再塑一个你，

再造一个我。我中有你，你中有我。

这样，我们便能永远不分离。

字句中蕴含着浓稠的爱情。

听完我的想法，妃轻轻笑起来。

「乐观是哥哥的优点呢。我倒是在想——

妃的语调变化往往毫无预兆。

「重新被塑造出来的它们，还是它们吗。」

哲学问题总是最难想明白的，亦或是，根本不想去明白。

我们谁都没有开口，周围一切似乎都已远去，甚至给人能听到雪簌簌落下的错觉。

我转头看向妃。我倔强的妹妹，鼻头和手指已经被冻红了。红彤彤得惹人怜爱。

在我开口之前，妃冰凉的手指就滑进了我的脖子。

伴着她轻轻的笑声。

我的调皮鬼妹妹，调皮的恶作剧。

比温暖的拥抱更加刺激。

妃的目光追逐着盘旋落下的雪花，嘴角绽开微笑。

——多么无忧无虑的玩耍的时光。

就是这种平平无奇的事，对我们也太过难得。

我期望这个下着雪的日子循环往复，永远不会结束。

让时针像树枝一样被雪花压垮，再也不会动起来。让季节也一并被冻结。

这真是最极致的任性吧?

只是因为一己私欲，只是因为个人的愿望，就剥夺了全世界拥抱春天的权利。就像是拥有一座无与伦比花园的，封闭自己心灵的巨人一样。

和妃的时间总让人如此。就像听她弹钢琴时，我总希望正在演奏的是尽可能长的曲子，最好是永不终结的旋律，或是循环往复的回旋曲。

永远不要迎来终章。

「不行的哦，哥哥。

「这只是暂时的休憩，仅有一瞬的奇迹，不可以再希求更多。」

——

妃的一句话使我幡然醒悟。

不该如此。

触犯禁忌的我们，不被允许拥有如此平凡的幸福。

「我们回去取暖吧，妃。」

相互依偎着，坐在壁炉的火跟前。读一本书，或者读读对方的心意。

「好的，乐意至极，哥哥。」

嚓——

第一根火柴落地。

雪人的残骸在火焰中显露出了其真实形态。

如果，有能永远过上这样生活的魔法书就好了?

抑或是因为翻开了魔法书，这样的生活才会结束?

那是不知是用谁的生命写下的小小的一沓纸页，夹在两本书中间。

大梦初醒。

一切不过是场幻觉。

真实存在于我身边的，只有妹妹的体温。

以及足以将其掩盖的，火焰的温度。

GWAVE 系及其系列专辑简介

Emulated Ego

不知各位美少女游戏音乐高手是否在搜索喜爱的游戏歌曲时，发现其被收录于《GWAVE …… 》当中；或是日推到一首好听的歌曲，其封面是非常熟悉的 gal 画风却找不到对应游戏，专辑名依然是《GWAVE …… 》。那么本文也许能解答你的疑惑。

GWAVE 系简介

《GWAVE》是一个在 2003 到 2016 年间发售的成人美少女游戏主题曲合辑系列，归属于同名品牌 GWAVE。在发行初期，专辑由株式会社 Ima Group 的子公司株式会社 Ima Entertainment 负责销售和发行，之后转交给同集团的株式会社 Sol International，最终由 Studio DEEN 负责发行并在此迎来了系列的结束。同时，当 GWAVE 品牌转移至 Studio Deen 旗下时，推出了姐妹品牌 Cosmic Records。此二品牌旗下歌曲合称为 GWAVE 系。

《GWAVE》系列由制作人加藤义治（Yoshiharu Kato）策划。他在一次游戏杂志采访中表示，策划这个系列的动机是「因为我喜欢美少女游戏的音乐」。于是推出了专注于成人美少女游戏主题曲的合辑，并聘请 galgame 原画师绘制专辑封面。《GWAVE》系列专辑作为首个此类专辑，获得了极高的人气，成为了一个延续 14 年的系列。还推出了《GWAVE Super Feature's》、《电気街おみやげ》等新音乐专辑系列，以及音乐组合 TRäkker、Electro.muster，乃至成立美少女游戏品牌「WAVESTAR」和多媒体企划《音乐少女》。可以说 GWAVE 系当初的发展目标是成为一个涉足音乐、美少女游戏、动画、偶像等产业的二次元巨头，可惜最后仍免不了落幕的命运。

GWAVE 系音乐专辑介绍

GWAVE 系专辑主要发行于 GWAVE 品牌（Catalog IMAE-xxxx）和 Cosmic Record 品牌下（Catalog CORE-xxxx），二者职责也存在一定区分 .GWAVE 品牌的主要负责发行 galgame 歌曲合集，同时也会与 chuable 等会社合作，直接为游戏提供配乐；并开展一些原创企划；而 Cosmic Record 则主打原创企划。下文将分别对其进行介绍。

GWAVE 品牌

《GWAVE》系列

GWAVE 的起源，对每年上半年（1 月至 6 月）和下半年（7 月至 12 月）发售的 galgame 的主题曲，分别收录在 1st 和 2nd 两张专辑中，专辑封面插图通常由 galgame 的原画绘制。专辑名字为《GWAVE+ 发行年份 + 1st/2nd + xxx》。如《GWAVE 2004 2nd Groove》。

《GWAVE 2003 -1st Beat-》，GWAVE 首张专辑，封面画师まさはる (XUSE)

《GWAVE Super Feature's》

GWAVE 于 2005 年开始发布的新系列，命名方式为“GWAVE Super-Feature's + vol.x + " 主题名”，如首专《GWAVE SuperFeature's vol.1 "ADVANCED BLUE"》。

这一系列不再是某年度的 galgame 歌曲精选，而是如其名 Superfeature，在一张专辑中发行对应主题的歌曲，绝大部分为 GWAVE 自己的原创曲。其构成较为混乱，包含 GWAVE 独立或与歌手 / 制作人 / 会社合作的原创企划、GWAVE 供曲的游戏 ost、按歌手选择的歌曲合集等。

《GWAVE Super Feature's アステリズム Blue Disc》（没错，这一张并不按规则命名）。为 GWAVE 供曲的 chuable 社游戏アステリズム -Astraythem-ost。特别的名字也有着特别的质量，非常好听的一专。

电気街おみやげ（电器街纪念品）

2008 年，于 GWAVE 成立五周年的采访中，加藤义治提到：“想制作能无忧无虑又唱又跳的帅气电波歌曲，作为秋叶原的特产来销售（笑）”。该想法的结果便是同年发行的“电気街おみやげ”系列和

为其创作音乐的的 Team Love Bullets。

首张专辑《GWAVE SuperFeature's vol.11 LOVE ♥ BULLETS》以“像极了御宅族文化的电器街内容”和“带来新相遇的音乐 CD”为主题。主打原创曲目，以“电波歌曲”为核心，整体风格偏快节奏。系列曲大部分归入 superfeature 系列中，也有如《GWAVE LOVE BULLETS×TIE UPPERS!》以单独专辑的形式发行。

《GWAVE LOVE BULLETS×TIE UPPERS!》封面。两人为系列看板娘，系列专辑都以二人为封面。

TRäkker

vocal 青叶苹果；画师 karory；作曲、编曲、混音以及大部分作词 taishi（论 taishi 为什么是神）。毫无疑问的重量级组合，可惜只发布了《TRanswing -The Inner Gaze-》和《GWAVE Clubsound Project Somersault》两张专辑。主打 club music（不过不少歌实际上并不 club）。一专相对中规中矩，二专质量非常之高（凶猛的 bass 比封面更涩）。（关于 TRäkker 的更多信息可见 taishi 在成立时的访谈 http://blog.getchu.com/archives/51703485.html。）

TRäkker 首专《TRanswing -The Inner Gaze-》封面，绿发美少女为 TRäkker 的看板娘，各专辑都是以她为封面（特典盘和通常盘为两张不同的封面）。

其余专辑

此外 GWAVE 品牌下还有一些零散的非系列专辑，甚至还混入了本应属于 Cosmic Record 下的 Electro.muster 专辑《Personalizer》。

Cosmic Record 品牌

cosmic record
visual+music entertainment label

Electro.muster

由 Taishi 和加藤义治组成，taishi 负责作曲与编曲，加藤义治负责作词。后期专辑中，吉他手铃木洋介也参与创作。最常合作的 vocal 为 Noriko Mitose，rita 也会出现，偶有 SHIHO 和 chiyoko。

首专《A Sugar Business》发布于 2012 年，2015 年末的《El Dorado》后不再有新专辑发布。同时有线下演出 Electro.muster Night，至 2018 年举办第四次后，和 GWAVE 系一同停止了活动。但最近成

Electro.muster Night 2024 宣传海报

功在 2024/11/2 复活，又举办了一次非正式的 electro muster night（因为版权归属于 GWAVE，但人都齐了，为什么我不在霓虹，大哭），也许未来还能见到 electro.muster 的新歌呢。

音乐少女

以 Cosmic record 的角色歌 CD 为首展开的一系列企划。最初的角色为千岁春 (cv 沼倉愛美) 和熊谷绘里 (cv 瀬戸麻沙美)，后续加入了第三人龙王更纱（cv 渕上舞）。在 2015 年作为日本文部省青年动画制作者育成计划「动画未来」展出作品之一发布了一集动画 ova，千岁春和熊谷绘里在其中登场（毕竟 Studio Deen 也是家动画公司）。2018 年，TV 动画《音乐少女》播出，角色数由先前的 3 人增加到 12 人，三位前辈只是配角，加藤义治和 taishi 均未参与此动画配乐的制作，原先的灵魂没了……不过 taishi 和加藤为三人写了原汁原味的角色曲和合唱曲（搜 H ☆ E ☆ S 即可），值得一听。

其余作品

在音乐少女企划和 electro.muster 之外，Cosmic Record 还有其他的音乐 cd 企划，如 HOLiDAY HOLyDAY，但规模相对较小，只发行一张专辑就结束了；同时也为一些 galgame 和动画制作配乐。

首张三人合作的专辑《3STARS》三人分别的封面，从左往右依次为千岁春、熊谷绘里、龙王更纱。（不过这张专辑的更纱画得不是很好看，可以在下一篇文章欣赏美丽慷慨的大姐姐。）

音乐评价

GWAVE 品牌：《GWAVE》系列的质量难说稳定，选曲标准不明（）；superfeature 则值得一听。绝大部分的专辑在 b 站专栏《锐评一下 gwave 系的歌》里可以找到评价作为参考。此专栏对我补 GWAVE 系也起了不小的帮助。

Cosmic Record 品牌：Cosmic Record 的绝大部分专辑都由商曲巅峰期的 taishi 亲自操刀，如果选一个词来概括 taishi 的风格，那就是 progressive 吧。在 10 年前前卫的电子编曲如今亦不过时，而层层递进的情感则让人身临其境，整体质量非常之高。而与樋口秀树等人的合作专也很好的展现了各个音乐人的特色。大部分专辑可参考本文附的《Cosmic Record 专辑评价》。

题外话：

继 Cosmic Record 的巅峰后，taishi 又转而进入了五年的同人高产期，在最自由的环境下彻底展现了他的天才，可以说走在日本乃至全世界的最前沿。然后就忙着在 Arte Refact 做商曲了……

那么为什么说 Cosmic Record 是商曲巅峰，但只说同人曲是高产期呢?

因为 taishi 同人曲现在产量虽然低，但仍然有概率爆出高质量的曲子，但在 Arte Refact 写的商曲就是纯摸鱼划水了。但至少 taishi 说有机会仍想继续 Electro. muster，mitose 的 vocal 也是老当益壮，而且 live 也办了，说不定真有机会呢。

回来 Cosmic Record😭 我最骄傲的信仰。✝ 才华横溢的 taish 🥰 眼泪莫名在流淌，旋律听过忘不掉 🎶 曲绘涩气不可挡🥵，把摸鱼全都打碎 👊 连听一天也不累。

GWAVE 的终结

自 2003 年起，GWAVE 系列每年都会发行两张专辑；然而，在 2016 年 12 月 29 日的《GWAVE 2016 1st advance》后，就不再有新专辑发售。而 Cosmic Record 官网也于 2020 年 1 月无法访问。可认为该企划已经中止，GWAVE 系彻底入土了。

GWAVE 系列最后一张专辑《GWAVE 2016 1st advance》，封面画师八島タカヒロ（PULLTOP）。

2019 年发布的《Missing-X-Link ～天のゆりかご、伽の花～》。taishi × mitose 的 gal 主题曲，我说这就是 Electro.muster。不过质量上对 taishi 不算高，我更推荐《phant II》里的二人合作曲。

GWAVE 的后继者

在五周年访谈中，加藤义治表示“歌唱即音乐。音乐即灵魂。灵魂即人类生存的证明。而‘GWave’正是对美少女游戏音乐的热爱本身 … 大概也是我的任性集合体（笑）。作为音乐 CD 品牌希望能长久传递娱乐，现正火热招募继任者（笑）。18-30 岁精力充沛的各位，认为自己合适的人，请务必继承 "GWave" 的意志”。

尽管当时的 GWAVE 可谓蒸蒸日上，要开创一番天地。但在十余年后，随着《GWAVE 2016 1st advance》的绝唱，市面上也再没有同类的 galgame 合集发售了。所幸在 2018 年，抱着“某合辑不再发售……那就自己来做吧”的想法，企划 Symphony Sounds 诞生了。

由 HUBLOTS INC. 发行的名为《Symphony Sounds Generation》的 galgame 歌曲合辑系列，整体思路和 GWAVE 相同，以 galgame 歌曲合集 +galgame 原画师封面的形式发布 cd，可以称得上 GWAVE 的继承者了。

Symphony Sounds Generation 2017 封面，画师はすね，代表作《树莓立方体》。

Symphonic Sound 目前共 4 个系列专辑：

- **SSG**

Symphony Sound Generation，可以说是 GWAVE 系列的继承者，发布年度歌曲人气精选，但一年仅发行一张专辑。由于 GWAVE 合集于 2016 年停止发行，故于 2019 年发布的首张专辑选曲范围为 2017 年的歌曲。

- **SSR**

Symphony Sound Record，以对歌曲的某种印象来精选，选曲时间跨度为从专辑发布前 1 年，再往前回溯 14 年（大概是因为 GWAVE 系列坚持了 14 年吧），命名带有表示该范围的副标题。如『Symphony Sounds Record 2024 ～ from 2009 to 2023 ～』为 2024 年发布，歌曲时间跨度为 2009 ～ 2023 年的 SSR 专辑。

- **SSE**

Symphony Sound Eternal，收录 galgame ED 精选，无发行时间限制。命名上也不再标记选曲时间范围而是直接标识罗马数字，如 Symphony Sounds Eternal Ⅱ为 SSE 系列的第二张专辑，发布于 2020 年。

- **SSReq：**

Symphony Sound Request，2022 年开始的新系列，在官方网站上进行的「新 CD 歌曲征集」中选出最高票数的 15 首歌曲进行 CD 发行。

后记

会了解到这个品牌，完全是因为我是 taishi 厨（gal 玩家失格）。Taishi 除了自己在商业和同人界的原创作品，一方面在自己的同人社团 Compllege 也创作了不少 galgame ost 的二创同人音乐，另一方面其早期参加的团体 Blasterhead 和 GWAVE 都曾为 galgame 供曲。而早年间 galgame 音乐与同人音乐关系本就极为紧密，像 taishi 这样同时在同人和 galgame 领域进行创作的案例并不算少。如霜月遥、茶太、片雾烈火等著名 galgame 歌姬都有着自己的同人社团，而在同人界广受好评的 zts、onoken 等人也会参与 galgame 的制作。虽然我是从同人音乐发现 GWAVE 这个宝藏的，但希望大家也能从喜欢的歌姬或是制作人出发，去寻找他们更为自由的作品，收获更多美妙的曲子。

taishi 自己的同人社团 compllege 专辑《Gray Ocean》，为 kid 社 ost remix。

本文涉及的部分企划官网及相关资料

[1] GWAVE 官方网站
https://web.archive.org/web/20191220171226/http://gwave.surpara.com/

[2] GWAVE 5 周年記念インタビュー特集
https://web.archive.org/web/20100505162958/http://www.galge.com/galge/nomember/sbp/toku/080922_gwave/index.html

[3] Cosmic Record 官网
https://web.archive.org/web/20180731092610/http://cosmic.surpara.com/

[4] Symphony Sounds 官网　http://symphonysounds.net/

Cosmic Record 专辑评价

e.e.

由于上一篇中提到 Cosmic record 品牌下的专辑尚未有评价，所以在此记录一些个人的听后随笔（大概有很多错漏之处），也供对 Cosmic record 专辑感兴趣的听众提供一个参考。

一些或可作为 taishi 风格的参考曲目

- GWAVE 期风格与如今成熟技术间的完美结合：《Wareta Ringo (Taishi Bootleg) 》
- 氛围的营造：《Introduction (Phant Solo)》
- 人声吟唱和 bass 的运用：《Imitation of our history》

本文专辑按发行时间排序。

音乐少女

角色歌 CD 企划。最初的角色为千岁春 (cv 沼倉愛美) 和熊谷绘里 (cv 瀬戸麻沙美), 后续加入第三人龙王更纱(cv 渕上舞)。

千岁春风格为摇滚，元气满满的声音也和此很契合；熊谷绘里的风格为电音（不过和 Electro.muster 比起来可以说很安静了），但音色比起 mitose 和 rita 这种鼻音很重的比较难融入到饱满的低频里，更常出现 vocal 和 inst 的融合问题。龙王更纱的vocal是甜美系的, 编曲风格比较多变。

最后，系列封面画得真的很好看。

音楽少女

最初的 CD，收录千岁春的《Rock Me!》和熊谷绘里的《Moonlight Forest》，两首歌也包含在后续的两人个人专中。

《音楽少女》封面。左为熊谷绘里，右为千岁春

Rock the Hero

千岁春个人专，充满少女活力，带点搞怪的摇滚，composer 为 AKIRASTAR。

Electronic Resonance

熊谷绘里个人专，整体基调忧伤而坚强。开幕幻听《phant solo III》，感觉比起 taishi 在 Cosmic Record 的风格更像在compllege的风格, 意境旷远, 思绪深沉。在音乐少女企划里也称得上优秀。

二人个人专的封面

World Heroes &廻る日輪

千岁春和熊谷绘里合唱的两首歌。tr1 的编曲在 trance 的基底上加上了摇滚的吉他元素，很不错的融合，后续不少歌曲也用的这种风格。

Lucy & Starlit Walk

展现两人特色的两首歌，tr1 是千岁春的摇滚，tr2 是熊谷绘里的 trance+pop。

月面飛行のリリファ & ロックンロールキャット

tr1 是由熊谷绘里演唱的 trance, bassline 和 lead 太爽，真给我干到月球飞行了；tr2 是千岁春演唱的很舒缓的摇滚，在 taishi 的曲子里是比较少见的风格，喵喵叫可爱喵。

Perfect Free

二人合作专，共 11 首，比之前二人专的两首 vocal+ 两首 inst. 量大了不少。其中 tr2, 3, 6, 8, 9. 11 均为之前专辑收录过的曲目。

tr1 为专辑同名曲，后续作为动画的片尾曲，二人合唱，Dnb 的跃动与摇滚的激情的美妙融合；tr4、5 角色交换，千岁春演唱 tr4 的加入流行元素的 trance，熊谷绘里演唱 tr5 的摇滚；tr7 是很有千岁春风格的元气摇滚；tr10 神中神，Downtempo/Ambient（？），taishi 塑造意境的能力实在太强。

二人合作的四张专辑封面。上文介绍的四张专辑依次为左上、右上，左下，右下。

ネコガミ様に聞いてみて！ & ドララドラ

新加入的第三人龙王更纱的个人专。甜美系的曲子，tr1 是关于恋爱的，甜美的爱情和 vocal 更配；tr2 是关于种地的（？），lead 有点像广场舞（但好听）。

龙王更纱的两张个人专封面，可爱慷慨的大姐姐。左为首专，右为二专。

3STARS

第一张三人专，每人一首 vocal 曲。tr1，vocal 熊谷绘里，intro 的气势太足，后面虽然写得常规但整体听感不会差；tr2，vocal 千岁春，还是摇滚；tr3，vocal 龙王更纱，相比一专是纯粹的元气曲，这首在甜美的 vocal 里融入了淡淡的忧伤。

Summer Little Rainbow & フライング・ソーサー

龙王更纱的第二张个人专。似乎是因为配器的整体频段相比熊谷绘里的比较高，于是在和甜美系 vocal 融合得很好的同时又保持了 taishi 编曲的特色，又能给人以新鲜感，质量非常高。tr1 感情层层递进太美妙，tr2 的 lead 和酸音听爽了。

Justability（番外）

本专不归属 Cosmic Record 下，而是由 King Record Co., Ltd 发行 .（后来音乐少女企划复活出 TV 动画的时候 cd 也是这家发行），但由于词曲还是由加藤义治和 taishi 创作，故将其放在此系列中。

tr1 三人合唱，trance 和摇滚的融合；tr2 经典的千岁春 rock，tr3 vocal 熊谷绘里，迷幻的音色未来感十足，点缀的人声吟唱也太 taishi 了；tr4 龙王更纱的声音真是又甜又魅，和 house 的底子很配，整首歌就像精美的甜品。

《Justability》封面，第一张三人同框（别说你还认不出三个人分别是谁），可惜此时 GWAVE 已快入土，专辑也在别的公司发行了。

Electro.muster

尽管这个时期的编曲相对粗糙，没有 taishi 后面在 Animaere 等歌里展现出的极高水准。但很多歌都有极好的旋律（现在 taishi 在 Arte Refact 都不怎么写旋律了……），而且在 vocal 和纯音段的转换做得非常好，vocal 和 bass/ 电吉他的衔接浑然一体。

Downloader

Cosmic Record 首专，其实这时候还没有 Electro.muster，不过懒得单开直接一起写了。Miku 专辑。taishi 早期有个自己的同人社团 Aliium Project 专门做 vocaloid，而 2011 年 Studio Deen 和 Surfer's Paradise 搞了自己的 vocaloid 企划 i-style project，所以本年发一张 miku 专辑并不意外。

tr1 Downloader：那个音色有点像钢琴的合成器的点缀很赞，但音色可以调得更好；miku 的调教和旋律我觉得都一般。

tr2 Connectrouble：感觉 Miku 的比重挺小的，主要还是 taishi 的编曲在 C。

tr3 Future & Aquarium：旋律没得说，但由于音色问题还是青叶苹果版本更好听。

tr4 Downloader (Nhato Remix)：原来 nhato 在这么早的时候就喜欢写他那 techtrance 了。

《Downloader》封面

VOCALOID ™ 3 蒼姫ラピス A Sugar Business

上文提到的 vocaloid 企划 i-style project 的第一个自有声库便是 vocaloid3 声库蒼姫ラピス，这张专辑算是宣传碟了。

tr1 Thrives On：lead 的旋律太好听了，和人声也融合的不错。

tr2 Giant Killing：eurobeat，曲子像是在 8bit 游戏里可爱的魔法少女对战邪恶巨人一样可爱。

tr3 A Sugar Business：dnb，悠扬而出神。

tr4 Amazing Sweet：jazz 配上独特的调音作为点缀别有风味。

tr5 Think The Future -Club Extend-：vocal 的比重也很小，主要还是 bass 在秀。甚至感觉 vocal 在加了 lead 的时候完全融不进去。（感觉用声音清澈的 vocal 配上厚重的 bass 很难不出现这种问题）

《A Sugar Business》封面

Personalizer

作为 electro.muster 的专辑被放在了 GWAVE 品牌下面，不过除了 Nhato Remix 的 Personalizer 在《Electro.sinker》里都有，评价就放那张专辑里了。

Slow Step -First Love Comes Again-

- **tr1 Slow Step -First Love Comes Again-**：vocal 为 himawari，很有 taishi 此时期特色的歌，经典 bass breakdown，非常爽。
- **tr2 Burning your soul**：dnb，Chiyoko 的音色感觉没发挥出来，而且 vocal 段人声和 bass 有点抢位置。
- **tr3 The Personalizer (2012 Brostep Edit)**：Personalizer 的 brostep remix，感觉 vocal 跟 bass 并不是很搭，还是更喜欢原版。

金发大姐姐是 karory 给 Electro.muster 画的看板娘，大部分专辑封面都是她。

Electro.sinker

首张大合集专。

- **tr1 Gradior**：开幕曲一开始就用机关枪扫射的 bass 真的好吗，不过确实听爽了。后续写的比较常规，结尾又来了一段机枪扫射，可谓有始有终了。配上带点奇幻色彩的其他部分挺有意思的
- **tr2 The Party of Seven Witches**：弦乐的运用确实有一种魔女的奇幻感
- **tr3 Rainscall**：刮擦的低音贯穿全曲非常抓耳，mitose 的 vocal 发挥也稳
- **tr4 Bookmark Memories**：加了段 dubstep 作为过渡，不过音色一般
- **tr5 Blue Liner**：写 pop 也要往两段副歌之间加 bass 和电吉他作为衔接，taishi 坚持十余年的编曲操作

- **tr6 Dream Walker**:《Personalizer》专辑中的歌，像是把 trance 的鼓组换成 dnb 而其他不变的感觉，迷幻感可能强一些但整体听感见仁见智。
- **tr7 Slow Step -First Love Comes Again-**：见上文
- **tr8 Fallin Snow**：最初收录于《Personalizer》。可能的白学同人曲，SHIHO 的 vocal 非常好听。
- **tr9 Reverse word**：mitose 和 rita 两位的实力合唱
- **tr10 Burning your soul -Fire. version-**: chiyoko 的 vocal 主打萌系甜美，和其他几位歌姬较为浑浊的声音相比，是全新的感觉（感觉比龙王更纱还要甜）。
- **tr11 Personalizer**：《Personalizer》专辑同名曲。神，旋律太顶级了，编曲也爽到不行，mitose 的声音也相当有张力，听完之后脑中无限循环。

《Electro.sinker》封面。
这次是以元气形态出击的看板娘。

AIRI- 愛離 - 、炎路夜行

PC 游戏《付喪女・あおゑ》&《憑夜ノ村》主题歌专辑。游戏本人并没玩过，专辑虽然不是 taishi 常规的 trance/electro house，但整体质量仍然保持了一贯的水平。

- **tr1 AIRI- 愛離 -**：偏流行的一首，旋律一如既往的很棒。
- **tr2 炎路夜行**：和风，配器很有深山村庄的感觉，但人声吟唱的运用仍保持了 taishi 风格，结合得很好。
- **tr3 AIRI- 愛　離 - (A Little Hopper Rework)**：tr1 的 dub remix。

Baby Fantastic!/Come Home!

两首的 vocal 都是 Chiyoko。甜美的 vocal 和电子律动的融合做得很好，taishi 的电吉他依旧是这么帅。instrument ver 也很好听，质量很高的一专。

《Baby Fantastic!/Come Home!》封面。

El Dorado

Electro.muster 的最后一张专辑，也是个人心目中最好的一张。

- **tr1 The Frontier(intro)**：人声吟唱很有 taishi 的感觉
- **tr2 El Dorado**：

  以神圣而空灵的吟唱引入，将人带进一个神秘而宏伟的国度，bass 营造紧张感，然后接恢弘的 1st drop，像是在讲述这个国度的传奇故事，motosei 的声音配上电吉他的修饰足够好听，经典 bass 过渡后以类似的手法展开 2nd drop，但更为激昂。

  当歌声结束逐渐归于沉寂，故事好像要迎来结尾时，忽然响起强劲的 bass，令人发掘真正的危机才刚刚来领，之后的人声略显孤独无力，像是在灾难的恐怖面前回忆往昔种种；接着触发回忆杀，一段大气恢弘的合成器接上坚定的人声，重新找回了前进的力量，3rd drop 悠扬的人声接电吉他与 bass 组合实在是爽到不行，最后以空灵的人声吟唱收尾，可谓是悲壮而宏大的异域史诗。
- **tr3 塔の下のエクセルキトゥス**：

  intro 段很有氛围感，笛子（？）的声音很优美，但 drop 里 rita 的声音感觉差点意思。
- **tr4 AIRI- 愛離 -**：见上文
- **tr5 Bryn (Club Track)**：偷偷塞首 neurofunk 作为过渡曲可还行
- **tr6 Duel Alternatives**：这种奇奇怪怪的人声采样切片也就 taishi 会塞吧 ()
- **tr7 炎路夜行**：同见上文
- **tr8 Innocencia**：

  凯尔特风的 intro 配上提琴和点缀的水晶般的音色将人引入奇幻世界。前两段 drop 间插入的奇妙吟唱很有 taishi 特色。bass solo - vocal - 电吉他 solo - 小提琴 solo 的 drop 实在无敌，vocal 段配的 bass 也很有律动感，有点像 bluefieldcreator 的 drop。
- **tr9 Over the skyblue**：

  造火箭的 ED，个人心目中 taishi 于 GWAVE 系最佳，7min 的曲子人声和 lead 来回但毫无间断感，在一个又一个高潮间螺旋升天。感觉只有在 taishi 和 mitose 的组合里能找到这种连绵不绝之感。
- **tr10 Into the cosmos**：

  造火箭的 OP。drop 里 trancecore 融合摇滚电吉他，再配上 rita 的 vocal，如歌名一般 high 得冲入宇宙。

《El Dorado》封面，还是我们可爱的看板娘。（其实下半身也画了，做成了挂画）

其余专辑

HOLiDAY HOLyDAY

继《GWAVE SuperFeature's vol.8 Class Words》再一次和樋口秀树合作的专辑。为同名声优治愈系音声音乐 CD 企划的专辑。樋口秀树对钢琴的运用非常娴熟，清新的配乐和萝莉音 vocal 很配。

《HoliDAY HOLyDAY》封面

誰より好きなのに / くすまさんしまい

TV 动画《pupa》的 ED。古内东子词曲，はらかなこ编曲。个人感觉有点像交响乐之雨的曲子。

電波ソング通信部 電撃作戦トルネイド

和 IOSYS 合作的专辑，欢快的电波系歌曲，中间融入了很多台词演出和表演的音效。不知道当时是不是很流行这种风格的歌曲，现在我是不太听得来。

《魔女骑士》Space 811 通关路线

Aery

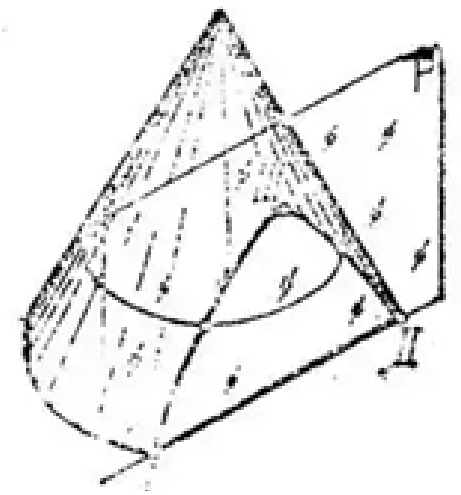
《魔女骑士》（Magica Ride）是绿茶社在 2008 年的作品。男主在与邪恶组织战斗的途中变成了玩偶，被女主捡到了。为了与追杀到学校里面的邪恶组织战斗，变成玩偶的男主把魔力传输给了女主，让女主成为了魔法少女。游戏总共有 8 话，在每一话的结尾，男女主会与邪恶组织的成员遭遇，然后进入战斗环节，玩家需要操控魔法少女，击败邪恶组织召唤的怪物。在第 8 话，男女主终于得知了邪恶组织的目的，随即与最终 BOSS 展开了战斗。

第 8 话的 BOSS 体型巨大，为了打败它，需要切断它的能量供给回路。在游戏当中，只需要操控女主踩上 5 个红色的方块就能过关。当然，BOSS 也不会乖乖地让女主破坏回路，在女主寻找红色方块的途中，BOSS 主要会用 3 种攻击方式来阻碍女主——召唤恶魔、扫射激光、以及雷魔法。

BOSS 会召唤一大群恶魔来追杀女主。恶魔的移动速度并不快，女主很容易甩掉恶魔，但是如果恶魔离女主太远，BOSS 会在女主周围重新召唤恶魔。重新召唤的恶魔会包围女主，要突破包围可以用合适的

跳跃避开恶魔、使用睡眠魔法或者花魔法元素催眠恶魔，很考验临场发挥。不过，恶魔会被召唤到女主所在的面，所以说如果女主在转角处，那么可以直接转到另一个面上，轻松突破包围。

BOSS 会扫射激光来攻击女主，激光会瞄准发射激光时女主的位置。在扫射过程中激光的俯角不会变化，但是由于场地是方形的，实际上激光在中间的高度会稍微高一点。激光会造成伤害，击飞女主和物品，惊醒睡着的敌人，不过不会击落女主手中的物品。一般来说，可以通过跳跃来躲避激光的扫射，不过运气不好还是可能会被击中。



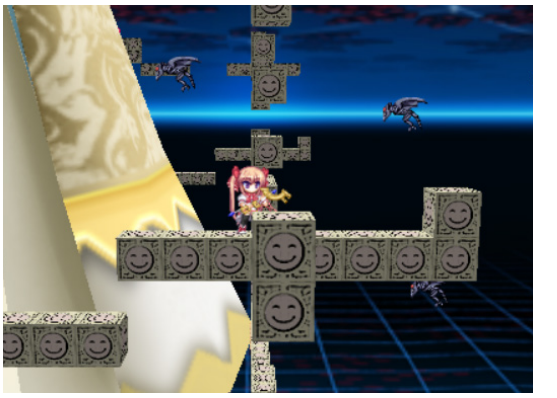
除此之外，BOSS 也偶尔会召唤雷云来攻击女主。雷云和之前遇到的雷魔法元素效果一样，会对正下方的目标造成大量伤害，并且破坏方块。雷云很好躲避，只要不停留在原地就不会被击中。雷云一次只能破坏 1 个方块，只要不在一个地点停留太长时间，就不会对场地造成太大的破坏。

这一关的地图非常大，地图上的道具也很多，因此通关路线也很多样。不过，场地内的回血地点不多，并且雷云会破坏方块，激光也会击飞道具，所以还是尽快结束战斗比较好。下面会介绍一条大约 2 分钟能够通关，并且操作比较简单的路线。

BOSS 一次只能进行一种攻击，在发射激光的时候是无法重新召唤恶魔的。通关流程主要就是在转角处等待恶魔召唤→转弯→趁 BOSS 发射激光的时候跑到另一个转角→在转角处等待恶魔召唤……

关卡开始之后向右跑到右图转弯处，然后转弯。

继续向右跑到右图转弯处，途中 BOSS 会扫射一次激光，等待 BOSS 重新召唤恶魔，之后转弯，踩上第一个红色方块。



到下一个转弯处的路程较长，一般无法在扫射一次的时间内到达。先跳到右图位置，等待第二次激光扫射。

图中右边有花魔法元素。

捡起右边的花魔法元素，之后向右跑到右图转弯处，等待 BOSS 重新召唤恶魔，之后转弯。

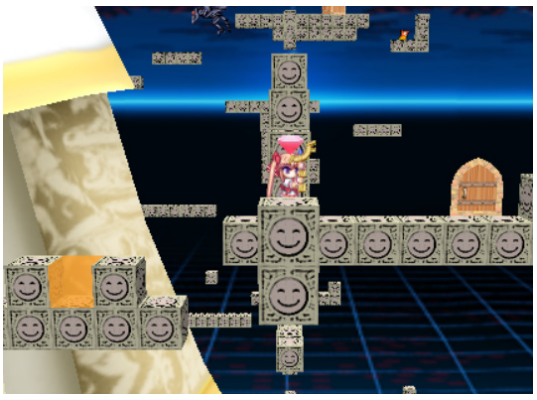
如果花魔法元素不幸被击飞，或者之前女主已经用掉了花魔法元素，那么直接往右跑就行。

带着花魔法元素跑到右图转弯处，等待 BOSS 重新召唤恶魔，之后转弯。

带着花魔法元素跑到右图转弯处，途中会踩到第二个红色方块，等待 BOSS 重新召唤恶魔，之后转弯。

如果有恶魔被召唤在女主正上方，在转弯之后可以稍微向左走一步，然后就能从挡路的恶魔上方跳过去。

图中右边的门里可以拿到苹果。如果血量不多，可以吃苹果回血；如果手上没有花魔法元素，可以拿一个苹果。这个过程会消耗一点时间，在下一段路中最好在途中等待第二次激扫发射以防止恶魔挡路。



带着物品向右跑，在右图位置往右边跳，

扔掉手中的物品进行二段跳，跳到上方转弯处，等待 BOSS 重新召唤恶魔，之后转弯。

如果手里没有物品，那么可以捡起右边的花魔法元素，等待 BOSS 重新召唤恶魔，然后使用花魔法元素让恶魔陷入沉睡，捡起一只恶魔进行二段跳即可。这个过程会消耗一点时间，在下一段路中最好在途中等待第二次激光扫射来防止恶魔挡路。

捡起左边的风魔法元素，然后往右边跑，在右图位置通过二段跳到达右边的平台，之后向右跑到转弯处，等待 BOSS 重新召唤恶魔，然后转弯。

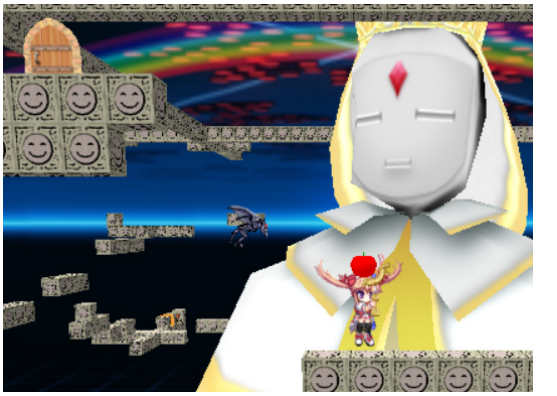
先向左走一步踩上第三个红色方块，然后往右边跑，在中间稍微等一下第二次激光扫射，跑到右图转弯处，然后踩上第四个红色方块，回到右图转弯处，等待 BOSS 召唤恶魔，转弯。

现在只剩位于场地最上方的红色方块了。打开右边的门，门里面会出现虹魔法元素。使用虹魔法元素，在一段时间内，女主的跳跃能力会大幅提升。使用睡眠魔法催眠一只恶魔，或者等待门里面出现下一个虹魔法元素。捡起恶魔或虹魔法元素，通过二段跳跳到右上方的平台上。

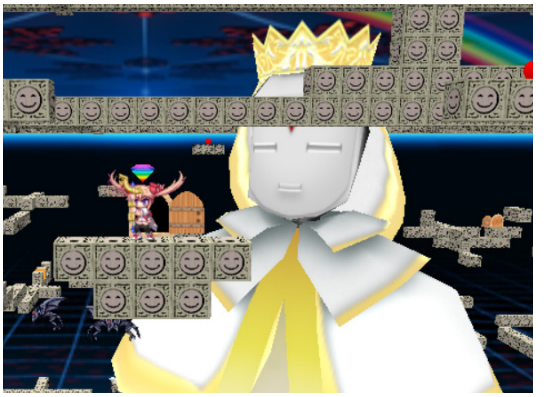
由于虹魔法元素的持续时间有限，之后要尽快到达上方，不能在转角处等待 BOSS 召唤恶魔了。之后需要用虹魔法提升的跳跃能力设法避开挡路的恶魔。

捡起平台上的苹果，通过二段跳到达左上方的平台上，打开门，门里面会出现虹魔法元素。

如果苹果被击飞，或者之前已经用掉了苹果，那么催眠一只恶魔进行二段跳即可。

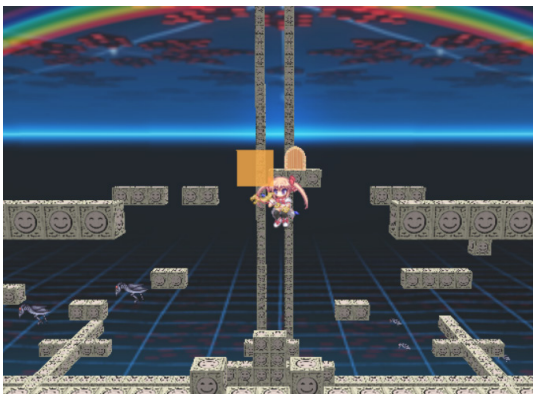


捡起门里出现的虹魔法元素或者右上方平台上的苹果，跳到左上方的平台上，在转弯处转弯。



往左边跑，二段跳到左上方平台上，转弯。

往中间跑，只要碰到最后的红色方块就赢了。



在日常的光影中
——《爱上火车》中国篇圣地巡礼纪行

Imgivaxnt Vunsiant

《爱上火车》是一部将铁路和生活结合起来的旮旯，是 hcm 不得不品鉴的一作。这是由各种情感，恋爱，亲情，铁道文化的传承与对脚下这片独一无二的乡土的热爱交织而成的故事，一厢情愿而又满腔热忱。本篇的故事虽然感人，但毕竟过于乌托邦了，充斥着各种割裂和巧合。而在中国线里，进行豹的乌托邦构想和乡土思考则少了些违和感，这可能是因为中国线比起叙事性的作品，更像一篇新闻纪实，这使得本篇那些缺点不致那么明显，虽然难绷的地方依然存在。

日本的路途太过遥远（虽然其实论直线距离，我家离本篇取景地人吉市比离四川要近，但毕竟要出国），而《爱上火车》的中国篇又是我玩过的旮旯中（我其实也没玩过多少部）少有的在国内有明确取景地的作品，于是趁着去四川旅游（运转）的机会，花了一天时间来到中国篇的核心取景地之一——犍为县嘉阳小火车（芭石铁路，游戏中为芭岩铁路）——进行圣地巡礼。

往返车票

一：出发

从成都东站出发经由成贵高铁到达犍为站，全程一小时余。然而由于犍为站离犍为县城有足足 25km 远，下高铁后等公交车到县城又需要将近一个小时的时间。公交车在犍为县客运中心站停下，这也是中国篇主角一行人坐车抵达的地方。骄阳的光晕下，县城的街道向着记忆和零零年代的风景敞开，刚从成都过来，主角团对「中国乡下的典型」的感知，再能感受得到不过了。

对比图 - 车站前

在车站附近吃了午饭之后，我就得要考虑如何去体验铁道人偶了。

嘉阳小火车是比较为人所知的旅游景点的名称，得名于嘉阳煤矿，因该煤矿地处嘉定府（乐山市）之阳（南），而又因为是窄轨铁路，故称小火车。芭石铁路是线路的正式名字，是芭沟镇与石溪镇之间的铁路，然而现在作为景点运营的蒸汽火车全在芭沟镇境内，从芭沟站（当年的矿区）到跃进站（现在芭沟的镇中心）。故我应该选择这两个终点站中的一个，坐公交车过去。

注：景区内另有芭沟站到黄村井站的内燃火车（铛铛车），可以坐过去体验下井的活动。还有一个景点是桫椤湖湿地公园。由于时间有限，这些景点我都没去，不过去了也不会放在这篇文章中讲述。

犍为县客运中心站

导航软件里搜不到任何关于从县城到景点的公共交通的信息（意料之内），显示板上基本都是长途客运。正在这时我发现了车站一角摆着几个自动售票机，去捣鼓了一番，还是一无所获。

自动售票机前

于是问了工作人员，虽然有着浓重的西南官话口音（乐山一带的西南官话含有较多巴蜀语残留，这使得与普通话的差异更加大），但我还是明白了县城存在两个客运站，若去芭沟镇，应该到新车站——犍为客运中心——坐车。两个车站间距4km，公交车迟迟不来，只得骑共享电动车。吹着热风，看着建筑不断变得新和稀疏，我来到了非常现代化的、风格与旧车站迥异的新车站。等待了十几分钟后，我终于坐上了公交车。我说出我的目的地，售票员说需要「せ块」（元音其实比せ的元音要更高一点，也更加央），我以为是三块，但其实是十块。

煤炭资源

二：矿区

展览馆前

到达了芭沟站附近，下车后即为当年的矿区。游戏中这条铁路当然也是采矿转客运，但这条铁路实际的复杂历史，我实地探访过后才有所了解。

这个煤矿原先是民国时中英合资开办，抗战时期作为大后方重要的矿产资源而存在。当时有赌场之类的娱乐场所，这些现在仅存于解说版上；而街上也有广告和店铺招牌，则是近年来旅游化之时加上的。

新中国成立后，煤矿得到进一步开发，芭石铁路正是于1959年建成通车的。芭沟站附近也就成了矿工的生活区和休息区，建起了广场、礼堂、影剧院和活动室，在这些建筑的外墙上，现在仍可以看到具有鲜明时代气息的标语和宣传画。

一定要把煤搞上去！

这里现在也有一个展览馆，可供更丰富地了解这条铁路和煤矿的历史。不过这里就不过多讲述了。

当时的告示版上，繁体、简体、二简字混用，非常有意思

三：火车

网上查到的蒸汽火车的发车时刻表不准确，我到了车站问售票员才知道确切的时间。我那天乘坐的车，机车是 16 号，虽然不是游戏中的 19 号，但反正是同型号的铁道人偶，长得都一样。（虽然但是，现实里哪来的铁道人偶啊喂）

16 号

对比图 - 机车

对比图 - 车厢

该车牵引三节车厢，但由于旅客较少（我到了车站才看见其他游客，先前在矿区和展览馆里只有我一个人），只开了一节车厢。车内还有一位导游在边讲解边在抖音直播，此种线上线下一体的业务于我竟是第一次见。

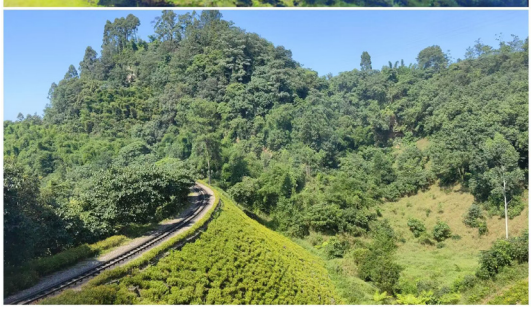
发车后车窗是可以打开的，运行速度大概是 20-30km/h 左右。这条铁路在矿产衰竭后，也经营过一段时间的客运（游戏里客运一直没停，不过现实中早就停了），19 号所言「不光能供人乘坐，同时还能搭运鸡鸭猪羊这些家禽家畜」是确实存在过的。这种模式现在在成昆铁路慢火车之类的地方还能见到，我在圣地巡礼的几天之后也运转了成昆线，也是体会到了这种风土人情。

机车喷水表演则是在中途停靠的亮水沱站。下车就可以拍到和游戏中一致的场景。

菜子坝站附近的花田

停靠在亮水沱站

对比图 - 喷水



对比图 - 铁道

到了终点跃进站后就得要计划返程了，然而返程的公共交通极不易寻找，若非时间过于充裕，建议还是打的吧。

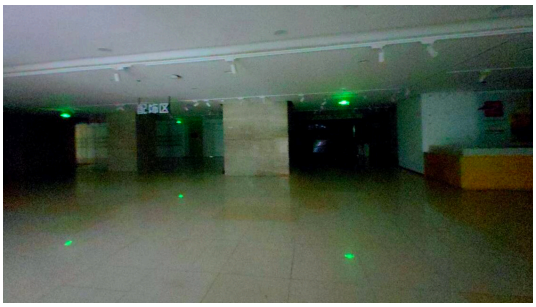
四：尾声

犍为县客运中心站附近有一个比较老旧的商场，我在里面一楼的德克士吃了晚饭。商场大部分都是空着的，楼上给人一种旧核的感觉，似乎一下就没入久远而深层的回忆空间了。

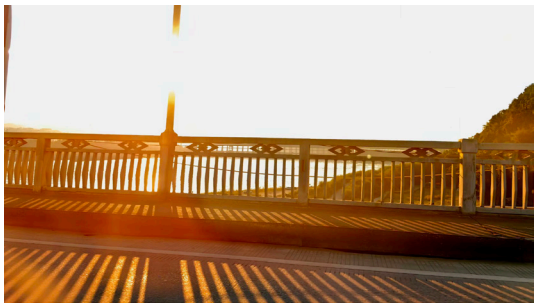
吃完晚饭后，终于是要离开犍为了，而在回程的某个瞬间，我的心中突然浮泛起了什么。在游览的过程中，除了对于 CG 再现的欣喜，我感觉我面对的更多是那些外在于我的事物，历史的遗迹，以及似乎也不是很惊艳的自然风光。然而后来回到县城，在空间中穿梭，在共时而异质的时间中游弋，我感到似乎有什么东西把我和那条铁道、和那些历史和回忆联系在一起了。

令人回味无穷的并不是车窗外的山山水水，稀罕的蒸汽机车和艳丽的花海山峦只不过是日常的一部分，这些别物呈现于车厢内的光和影才是乘客们实在经验到的风景，而随着光和影一同颠簸摇晃的闲聊碎话，山民们带着作物和家禽回家，这些日常才是这条铁路的意义所在。

爱上火车里 19 号说，历史是连续的，它不在现实之外；同样地，旅行时的风景，也不是在日常之外。回程听着轻柔的歌，宽阔的岷江将夕阳轻柔地托起，仿佛与过去的某一瞬重叠了，我恍惚觉得这是日常；而确实是无比美好的日常。



商场二楼



213 国道犍为岷江大桥

注：本文所用游戏画面来自 B 站的剧情录屏视频
https://www.bilibili.com/video/BV17a4y1s7F9

后记

Imgivaxnt Vunsiant：我是 iv，旮之晃的主编。

怀着「想要搞些什么事」的想法，我们出了 Vol.0，因为是试作，故只是定为第 0 期。而这次既然是 Vol.1，大概就可以算是我们比较正式的尝试了吧，虽然似乎也很贻笑大方的样子。不过怎么说也算个开始吧，希望我们以后能写出更多更好的文章，也希望有更多的人加入创作和讨论。批评、介绍、同人文……关于 Galgame，大概是可以写很多东西的吧。

这次还是由我负责排版（除了 ee 的两篇乐评是他排的），和上一次用 Word 排的那种没有图的极其朴素的样式（不过我们会重排重印）不一样，Vol.1 我是在 InDesign 里排版的，也加入了比较多的图。排版上其实非常感谢交大，因为如各位所见，排版样式上交大的社刊给了我们很多参考和帮助，本来是想延续 Vol.0 原版的 32 开单栏样式，字体也不是现在的思源宋体，然而在后来讨论的过程中就逐渐变成了现在的 16 开两栏的样子。

Vol.0 第二版和 Vol.1 都会印刷且在 cp31 发布（如果申摊能过的话。不能的话就尽量寄售吧），还会出现在在一些小展。

嘛，反正祝大家推 Galgame 推得开心，都能成为旮旯给木高手。

TPZ_2.0：咕奴奴，看到这里的话那就说明嘎吱啦 vol.1 成功印出来并到了各位读者的手中了。大家看到这个抽象无比的封面肯定会想，这什么邝东西啊，对不起，我排的，请不要肘击我。也是没想到这 vol.1 最后能有 100 来页，我说这就是旮旯批崛起。

唉唉，如果 vol.2 我还能有机会做封面的话，一定好好精进，免得大家一看这封面就没心情看内容了。

おわり 。

Emulation：各位读者好，我是本书的校对，emulation。

如同各位 galgame 脚本家一样，不少投稿作者都有着独特的语言风格。校对的经历足以写成一篇叙述阅读投稿偶遇堂吉诃德式章节标题和**繁體加粗强調用詞**以及参加烧干标点的长难句断句挑战与遭受坚决不分段的专注度和理解力考验的故事。（什么，你没遇到这些事件，那你能在这里体验一次。）但就算从最坏的情况考虑，漆原雪人不说废话就不是漆原雪人，桐叶不画液泡眼就不是桐叶（可她现在怎么真不画了），更何况各位作者都远好于此。修改文中不甚通顺之处的同时，也始终本着尊重作者风格的原则。但是，尽管一些简单的错别字及表意不明只要与作者确认一下就很好解决，可如果要对繁复的虚词使用、独特的实词选择、奇妙的语序排列、洒脱的成分省略下手的话，难免会影响到原文的

风格。我只能以个人的阅读和写作习惯，对实在难以理解的部分进行一些改动，尽可能做到简练和平实。所幸绝大多数投稿都不需遭此劫难，呈现在大家面前的都近乎原貌。但少数文章可能已部分变成了我的形状吧。相比之下，校对自己的文章就是另一种模样了，由于文章的写作、校对、排版（体会到负责排版大部分文章的 ivv 太辛苦了）都由自己完成，于是一边校对一边加入新的内容，而在发现部分图片摆放不够美观后，又回去再精炼文章内容以腾出位置，也是一种很有趣的削足适履了。

九日九游戏文学社文集《旮之旯》Vol.1
Jiurijiu Game And Literature Club Anthology <Ganola> Vol.1
2025.3

九日九游戏文学社